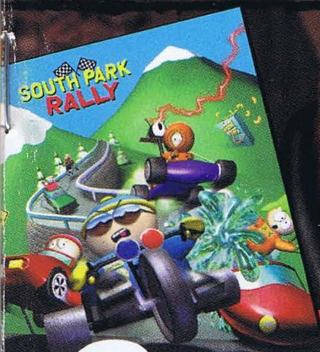
3/2000 8. Jahrgang / Ausgabe 77 CYBERMEDIA S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,- DM 5,90

MAN!AC

PLAYSTATION • NDO 64 • DREAMCAST



2 RIESEN POSTER



MAN FLITZT DEUTSCH

Need for Speed: Porsche

Playstation im Temporausch

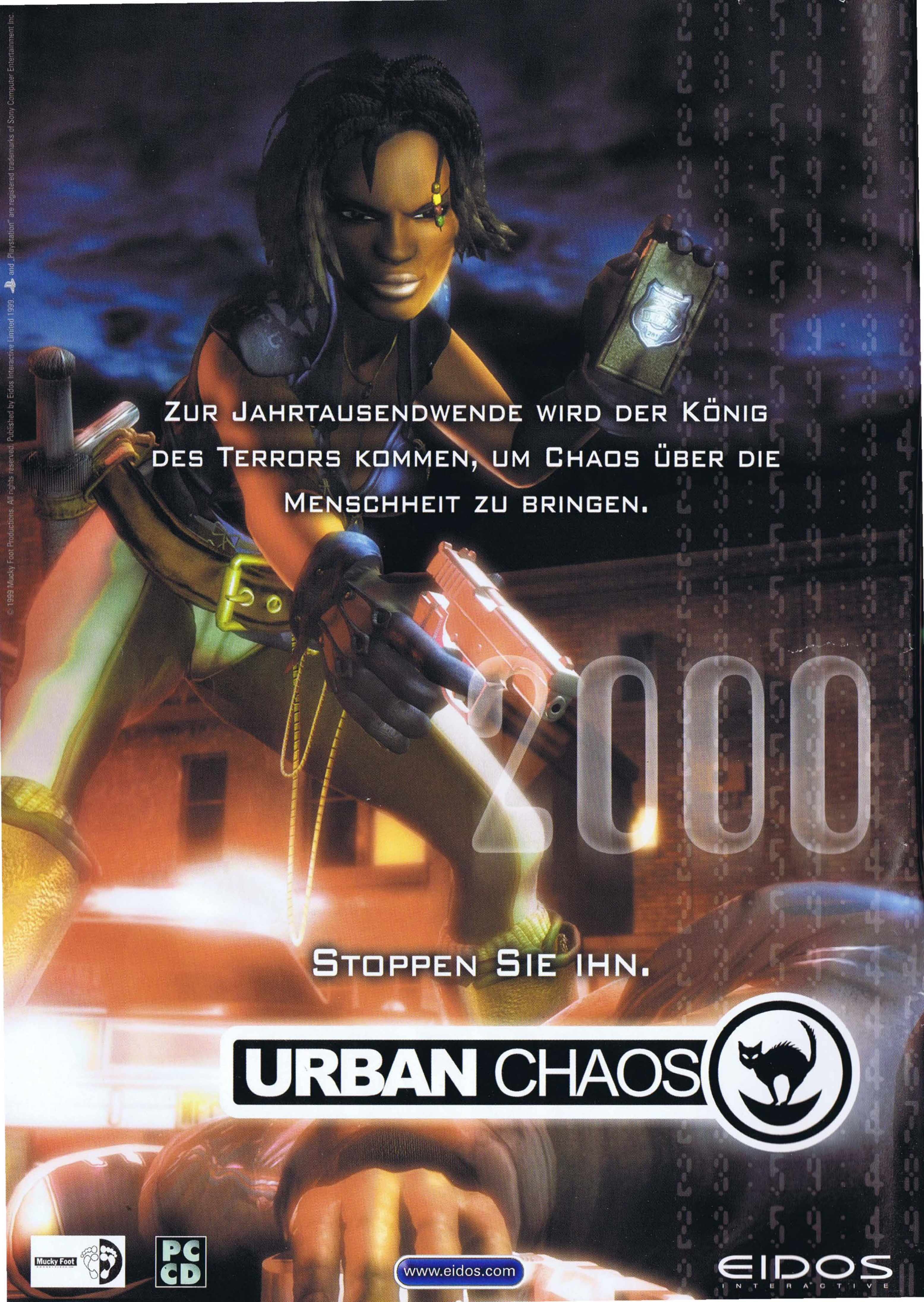
VERKEHRS-KONTROLLE

- 91% Gran Turismo 2
- 74% Railroad Tycoon 2
- 90% Ridge Racer 64

Resident Evil

NEU Code Veronica
Gespielt & gegruselt: Das Grauen hautnah

87% Nemesis
Getestet & gelöst: Ein Ende mit Schrecken



ZUR JAHRTAUSENDWENDE WIRD DER KÖNIG DES TERRORS KOMMEN, UM CHAOS ÜBER DIE MENSCHHEIT ZU BRINGEN.
2000
STOPPEN SIE IHN.
URBAN CHAOS
Mucky Foot
PC CD
www.eidos.com
EIDOS INTERACTIVE



DIES FÜHRT ZUR ABWERTUNG

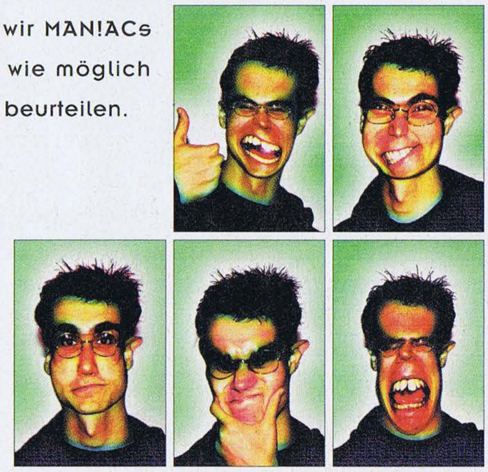
Spielspaß-Wertungen sind heikel: Nicht nur, dass sich Geschmäcker manchmal unterscheiden, die Analysen müssen einem Vergleich mit den Konkurrenz-Titeln quer durch alle Konsolen standhalten. Während Grafik- und Sound-Wertungen systemspezifisch sind, sich also am technisch und künstlerisch Machbaren der Hardware orientieren, gelten unsere finalen Spielspaß-Prozentzahlen universell. Ein Rennspiel mit 74% Spielspaß auf dem NIntendo 64 ist also unterm Strich besser als ein 61%-Rennspiel auf dem Dreamcast.

Außerdem haben MAN!AC-Wertungen den Anspruch, sich nicht nach kurzzeitigen Moden zu richten, sondern dauerhaft Bestand zu haben. Ein Spiel, das wir vor drei Jahren mit 88% Spielspaß bewerteten, muss auch heute noch begeistern. Allerdings war die Entwicklung seit MAN!AC-Gründung 1993 so rasant, dass wir gelegentlich Spiele abwerten müssen, wenn Nachfolger oder Updates erscheinen. Gerade bei langlebigen Serien wie "FIFA Soccer" oder "Street Fighter" dürfen wir keinem Wertungs-Automatismus verfallen, der dezent verbesserten Fortsetzungen ein paar Pünktchen mehr sichert als dem Vorläufer. Gefahr ist immer dann im Verzug, wenn Hersteller ein ehemals erstklassiges Spiel 1:1 auf eine Next-Generation-Konsole portieren – ohne Berücksichtigung des technischen Fortschritts. Wenn wir dann bei unserer Wertungskonferenz zu dem Ergebnis kommen, dass die Relation nicht mehr stimmt, geben wir die Abwertung des betreffenden Vorgängers in der Rubrik 'Andere Versionen' bekannt.

Dies passiert zum Glück nicht allzu häufig, da wir MAN!ACs sehr viel Wert darauf legen, Spiele so objektiv wie möglich unter Berücksichtigung der Langzeit-Motivation zu beurteilen.



Ehrgeiz (Square, 1999)



Dies führt zur Aufwertung:
Prügel- und Rollenspielexperte David Mohr arbeitet schon seit einigen Ausgaben an der MAN!AC mit, ist aber nun erstmals 'gewarpt' zu bewundern. David leistet gerade seinen Zivildienst, ist gelegentlich als Autobahn-Raser unterwegs, durchstreift als Live-Rollenspieler Augsburgs westliche Wälder und widmet sich wöchentlich der asiatischen Kampfsportkunst – wie im Spiel so im Leben.

THE MAN!ACS



MAN!AC

NEWS

FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PRESENTS

PAL-TESTS















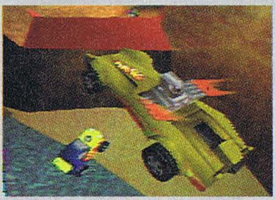




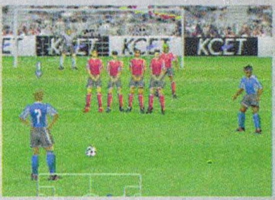










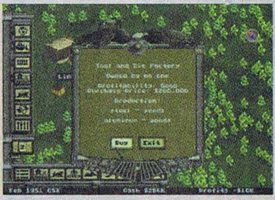
































IMPORT-TESTS



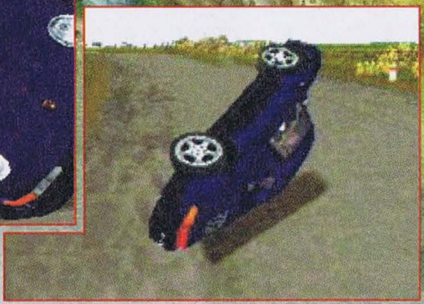










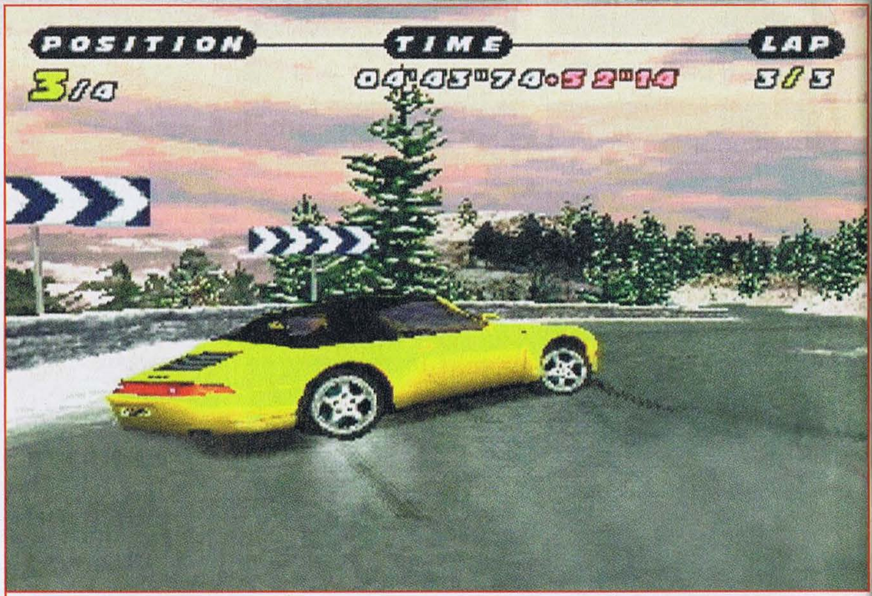


Da schluckt der Liebhaber: Solche Kunststücke führen zu Beulen im Blech und Löchern im Geldbeutel.

WORK in PROGRESS

PS-

Der fünfte Teil des EA-Dauerbrenners "Need for Speed" überrascht durch seinen exklusiven Wagenpark – Made in Germany



Wie dekadent: Selbst der Zweitwagen für die Winter-Saison ist ein Porsche – nicht unbedingt die beste Wahl bei Eis und Schnee.

Edle Karossen, tolles Geschwindigkeitsgefühl und aufregende Verfolgungsjagden – seit den letzten zwei Teilen mischt EAs "Need for Speed"-Reihe zu Recht im Spitzenfeld der Playstation-Rennspiele mit. Nachdem bereits die 98er- und 99er-US-Modelle mit den bezeichnenden Untertiteln "Hot Pursuit" (Heiße Jagd) und "High Stakes" (Hoher Einsatz) bedacht wurden, sagt der neue Name "Need for Speed: Porsche" alles über den kommenden Action-Raser. Denn wie schon bei Sonys hochgelobtem "Porsche Challenge" von 1997, stattet allein der schwäbische Autobauer den digitalen Wagenpark aus. Allerdings dient das EA-Produkt nicht nur als Dauerwerbespiel für den Boxster, sondern gerät mit einer Palette von 68 verschiedenen Porsches zur spielbaren Hommage an den Luxushersteller. PS-Nostalgiker freuen sich über historisches Blechle wie den 356 Roadster von 1948, Asphalt-Yuppies dürfen ohne monatelange Lieferzeit den nagelneuen 996 Porsche Turbo besteigen. Interessanterweise hatte diesmal nicht die EA-Zentrale selbst, ihres Zeichens Rekordhalterin im Lizenzschacher, die Finger im Spiel um den geldwerten Namen. Die Deutschland-Filiale besorgte sich die exklusive Lizenz und veranlasste so die Amerikaner zu einer Umbenennung des ursprünglich "No Limits" genannten Produkts in "Porsche Unleashed".



Die Polygon-Piloten sind detailliert gezeichnet und bieten ein breites Bewegungsrepertoire

Laut Bernd Reinartz, PR Assistent bei EA Deutschland, sollte die Porsche-CD eigentlich gar kein Teil der "Need for Speed"-Reihe werden. Da aber die Rennspiel-Familie bei uns hohes Ansehen genießt, adoptierte man kurzerhand den Porsche-Spross. Viel Design- und Programmierarbeit muss wohl zwischen dessen Taufe und der bevorstehenden Geburt gelegen haben, denn "NfS Porsche" erinnert in vielen Bereichen an seinen Ziehvater.

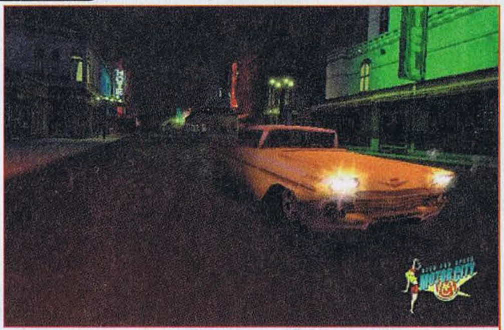
So findet Ihr als einen von drei Spielmodi die Cop-Verfolgungsjagden wieder. Allerdings wird diese sogenannte 'No Limits'-Variante mehr bieten als kurzweiliges Auf-und-Davon. EA hat auf GTs Erfolgsprodukt "Driver" gelinst und dem Cop-Teil eine Missionsstruktur spendiert, zusätzlich werdet Ihr für gekonnte Aktionen wie 360°-Turns belohnt.

Motivierender als beim Vorgänger sollte der Karriere-Modus ausfallen, bei dem Ihr über Jahre hinweg an Eurer umfassenden Porsche-Kollektion arbeitet. Am gewohnten Konzept aus Kurse freifahren, Prämien kassieren, Wagen aufbohren bzw. kaufen und verkaufen ändert sich nichts, wohl aber an Details. So bemisst sich der Wert Eures Autos an Gesamtzustand, gefahrenen Kilometern und Alter. Geht Ihr mit

MARKENZEICHEN

Serientäter

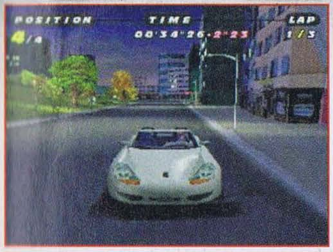
EA ist bekannt für die regelmäßige Publikation von Spielen, bei denen sich das Konzept ebenso marginal ändert wie der Name. Gerade im Sportspielbereich profitieren die Nordamerikaner vom ausgezeichneten Ruf und der soliden technischen Basis ihrer "FIFA"-, "NHL"-, "NBA"- oder "Madden"-Reihen. Zwar wird auch bei der "Need for Speed"-Serie der illustre Name ausgeschlachtet (so firmierte Infogrames' Rallye-Perle in den USA unter dem Titel "Need for Speed: V-Rally"), die vier bislang erschienenen Teile sind jedoch durch eine stete und tiefgreifende Weiterentwicklung gekennzeichnet. Neben "Porsche Unleashed" verzweigt EA seinen Rennspiel-Stammbaum momentan mit "Motor City". Auch dieses Projekt legt Wert auf lizenzierte Edel-Karossen, allerdings stammt der Fuhrpark ausschließlich aus historischer US-Produktion. Liebhaber eines 57er Thunderbirds oder 65er Mustangs müssen sich zudem einen PC mit Modem zulegen: "Motor City" wird nur für den PC und als reines Online-Spiel erscheinen.

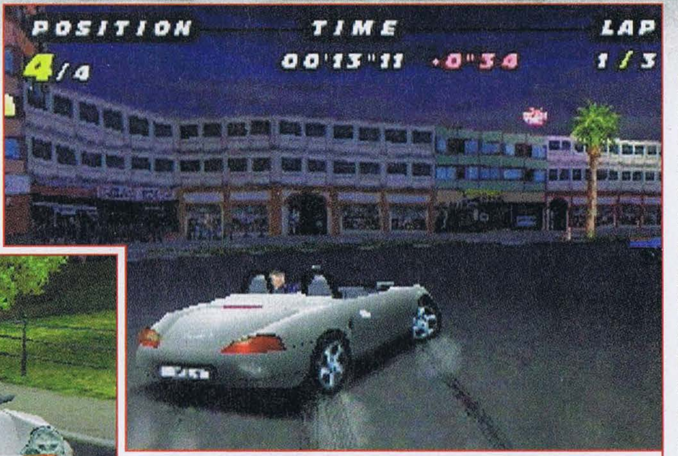


"Need for Speed: Motor City" läßt Euch nur online auf PCs in die Gänge kommen



-Protzerei





Strecken-Vielfalt: Eure sündteuren Integralreifen dürfen auch auf Stadtkursen ihre Spuren hinterlassen.



Eurem besten Stück pfleglich um, baut also keine Unfälle, repariert und wartet Einzelteile pünktlich, verliert die Karosse entsprechend langsamer an Wert. Ihr könnt mit antiken Teilen Eures Fuhrparks bei Liebhabern gar richtig großes Geld machen. Für einen Hauch von Wirtschaftssimulation sorgt zudem der Ersatzteilmarkt, bei dem sich Preise an Angebot und Nachfrage orientieren.
Endlich wird auch das Schadensmodell realistischer: Neben verkratztem Lack, gesplitterten Scheiben und kleineren Dellen gibt es nun gröbere Strukturschäden wie verzogene Rahmen, die sich deutlich auf die Leistung des Wagens auswirken. Um Eure Nerven durch Totalausfälle nicht unnötig zu strapazieren, werdet Ihr aber stets mit Eurer Rostlaube ins Ziel kommen, egal mit wie vielen Bäumen Ihr Bekanntschaft gemacht habt.
Über die Gesamtzahl an Kursen ist noch nichts bekannt, fest stehen aber bereits neun Strecken in Europa, die sich zu einigen nordamerikanischen gesellen. Die Kurse in der alten Welt sollen Euch durch ihre offene Gestaltung mit Abzweigungen, Kreuzungen und Abkürzungen zu ausgedehnten Spritztouren verführen.
Die Sportwagennarren unter Euch dürfen sich zudem in einem Multimediateil auf eine detaillierte und optisch gelungene Präsentation von 50 Jahren Porsche-Geschichte freuen. *sf*

TITEL	NfS: Porsche
HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	April

Need for Speed, die fünfte: Cooler Wagenpark, neue Spielmodi und überarbeitete Technik könnten den Vorgänger ausbremsen.

Prototyp-Prognose

Ausstattung: Exklusiv
68 Porsche-Modelle sind ein Garant für PS-Power und Luxus

Technik: Edel
Eine Überarbeitung von Grafik, Physik- und Schadensmodell toppt die bereits hohe Qualität des Vorgängers

Handhabung: Eingängig
Die Einführung von Pull-Down-Menüs erlaubt schnelle Optionswahl und Überblick. Auch die Ladezeiten werden verkürzt

Sitzplätze: Erstmals vier
Als Extra wird der Kauf eines Multitaps empfohlen

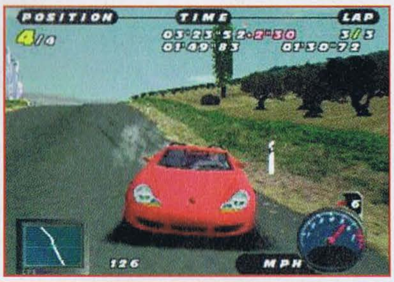
Verbrauch: Enorm
Drei Spielvarianten ('Kein Limit'-, 'Karriere'-, 'Offene Landschaft'-Modus) beanspruchen ein unverantwortlich hohes Maß an Zeit





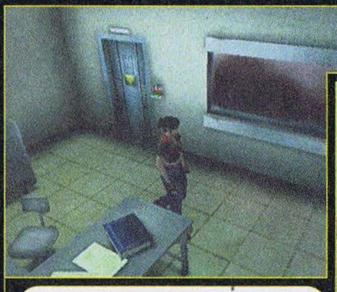
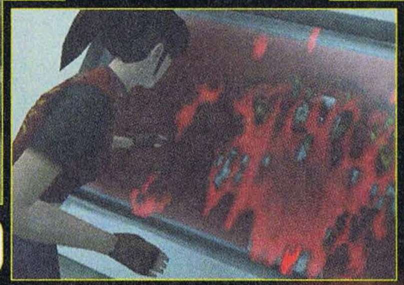
Neben Modellen für den Normalbürger stehen auch Rennwägen (oben) Marke Porsche bereit



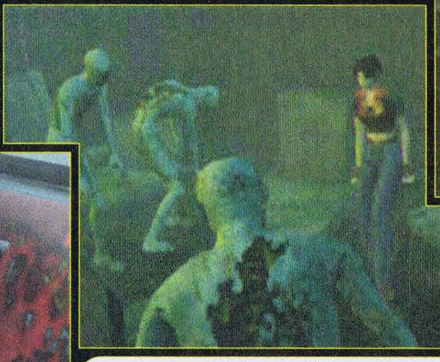


Was gibt es schöneres, als einen sonnigen Cabrio-Tag zu genießen? Alternativ steigt Ihr auf den gelben Flitzer mit geschlossenem Verdeck um (links).



In einem verschlossenen Forschungslabor werdet Ihr Zeuge eines brutalen Mordes.





Schon zu Beginn wird Claire von einer ganzen Horde hungriger Zombies angefallen. Achtet auf die detaillierten Körpertexturen des brennenden Untoten.

Insel des

Capcom - die Meister des Survival-Horrors lehren Dreamcast-Besitzern das Fürchten. Begleitet Claire Redfield im neuesten "Resident Evil"-Abenteuer durch monsterverseuchte Echtzeit-Szenarien.






Kamerafahrt durch die Schlafbaracke: Hinter jeder Ecke kann der Tod lauern.

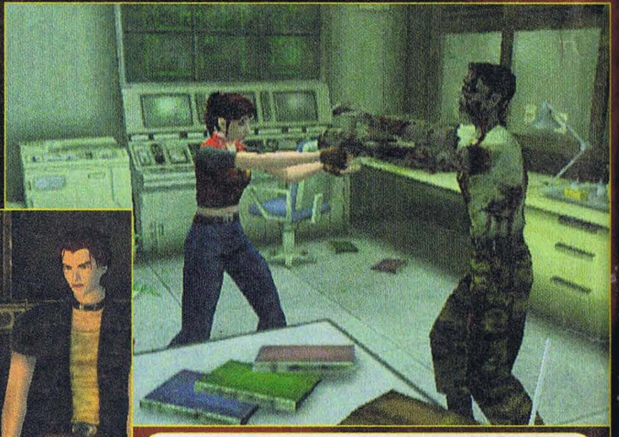
Mit der Dreamcast-Umsetzung von "Biohazard 2" wurde in Japan ein Demo des lang erwarteten Horror-Schockers "Resident Evil: Code Veronica" veröffentlicht: Endlich können wir Euch nicht nur Bilder, sondern auch spielerische Eindrücke präsentieren. Das Abenteuer beginnt mit einem atemberaubenden Render-Intro: Claire Redfield ist auf der Suche nach ihrem Bruder Chris nach Europa gereist und in ein Büro des Umbrella-Konzerns eingedrungen. Sie wird entdeckt und von schwer bewaffneten Sicherheitsleuten durch das Gebäude gehetzt. Plötzlich blendet ein gleißendes Licht ihre Augen und Sekunden später bersten die Fensterscheiben in einem verheerenden Kugelhagel. Mit einem Sprung bringt sich Claire in Sicherheit - ihre Verfolger werden von den Geschossen getötet. Doch der Hubschrauberpilot, der von außen in das Gebäude feuert, kennt kein Erbarmen. Mit einem wärmegesteuerten Zielsystem nimmt er Chris' Schwester erneut aufs Korn. Doch das tapfere Mädel kann in einen unterirdischen Trakt fliehen und gerät vom Regen in die Traufe: Ein Dutzend Männer mit Maschinengewehren im Anschlag erwarten sie bereits. In Superzeitlupe beobachtet Ihr, wie sie ihre Waffe aus erhobenen Händen fallen lässt, in sich zusammen sackt, die Pistole kurz vor dem Boden auffängt und mit den letzten Patronen mehrere Gasbehälter zur Explosion bringt - John Woo hätte seine Freude. Doch leider überrascht sie ein Gegner aus dem Hinterhalt, und die Hatz ist zu Ende. Claire wird mit einem Hubschrauber des Umbrella-Konzerns auf eine entlegene Insel verschleppt und in einer Zelle gesperrt.

Nach einer nahtlosen Überblendung ergreift Ihr die Kontrolle über Claire Redfield. Fans der Horror-Serie finden sich dabei sofort zurecht: Die Steuerung ist mit den Playstation-Varianten identisch, Claire kann zusätzlich die 180°-Drehung ihrer "Dino Crisis"-Kollegin Regina ausführen und hinterrücks angreifende Zombies aufs Korn nehmen. Auch das übersichtliche Inventar mit Kartenfunktion, Datenbank, Itemmenü und Lebensanzeige macht bis auf einige kosmetische Veränderungen einen vertrauten Ein-





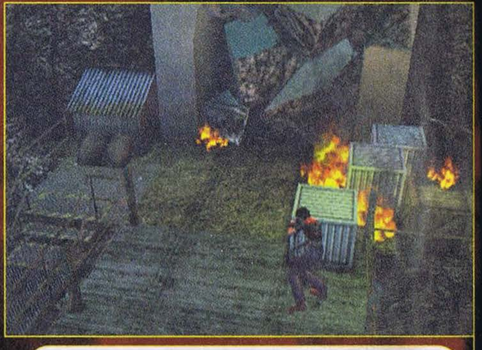
Mit VM könnt Ihr Euch den Blick ins Menü sparen und die Fitness direkt ablesen.



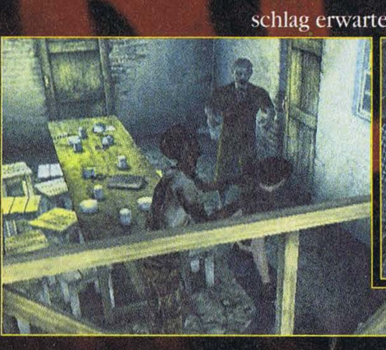
Lass dich umarmen Claire: Hat Euch der Tote gepackt, verpasst er Euch einen Knutschfleck.

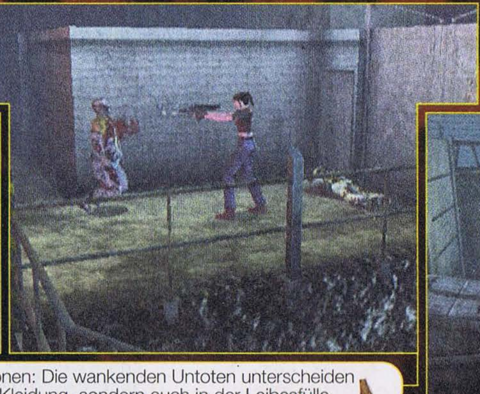
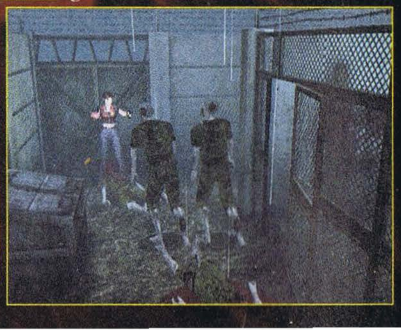


So begeistert man das weibliche Geschlecht für Horror-Schocker: Steve sieht aus wie Leonardo di Caprio.



Um an dem brennenden Gerümpel vorbei zu kommen, müsst Ihr die Metallkiste auf den Flammenherd schieben.



Zombies in allen Variationen: Die wankenden Untoten unterscheiden sich nicht nur in ihrer Kleidung, sondern auch in der Leibesfülle.







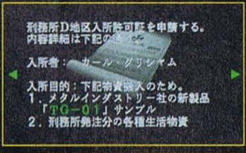
In einer luxuriösen Villa macht Ihr dramatische Bekanntschaft mit Alfred Ashford

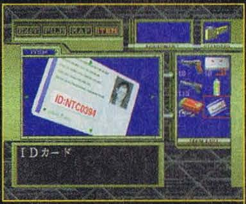




Mit Hilfe eines 3D-Scanners und einer Fräsmaschine fertigt Ihr ein Schlüsselduplikat.

Grauens

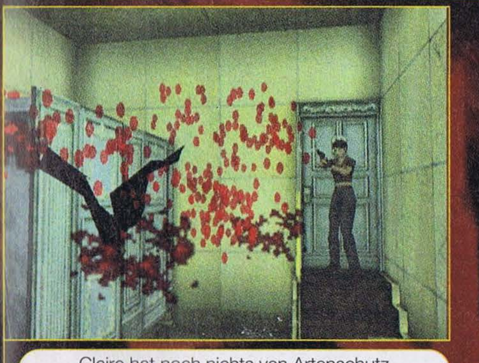




Wie in den Vorgängern: Wichtige Dokumente (oben) und Items untersucht Ihr im Menü.



Im Vorgarten von Alfred Ashfords Villa trefft Ihr auf alte Bekannte: Mehrere mutierte Dobermänner fallen Euch hinterrücks an.



Claire hat noch nichts von Artenschutz gehört: Mit der Pistole tötet Ihr blutgierige Fledermäuse im Flug.

druck. Apropos Lebensanzeige: Habt Ihr in das Dreamcast-Pad ein VM eingesteckt, erscheint die Gesundheitskurve auf dem LCD und informiert Euch ohne lästiges 'ins Menü schalten' über den Zustand der Heldin.

Zu Beginn müsst Ihr Euch aus dem Gefängnis befreien - zum Glück erbarmt sich ein schwer verwundeter Wächter und öffnet die Zellentür. Im flackernden Schein Eures Feuerzeuges faselt der Soldat von einem Angriff auf die Insel und von schrecklichen Vorgängen auf der Oberfläche, bevor er bewusstlos zusammensackt. Ihr steckt das herumliegende Messer ein und macht Euch auf das Schlimmste gefasst - wenn Ihr nur Eure Pistole finden würdet...

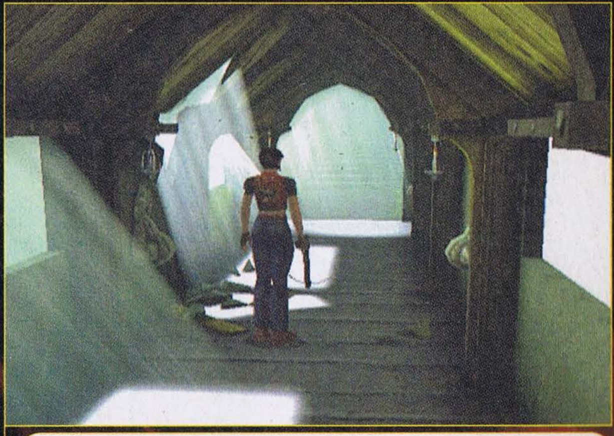
Nachdem Ihr den unterirdischen Bunker via Treppe verlassen habt, findet Ihr Euch im strömenden Regen auf einem verfallenen Friedhof wieder. Nach ein paar Schritten auf dem Totenfeld schleudert Euch eine Explosion zu Boden und aus dem Führerhaus eines LKWs fällt eine brennende Leiche. Leiche? Der entstellte Tote richtet sich mit einem langgezogenen Stöhnen auf und wankt mit ausgestreckten Händen auf Euch zu. Ihr weicht zurück, als sich plötzlich zwei verfaulte Hände durch das nasse Erdreich bohren. Starr vor Schreck müsst Ihr mit ansehen, wie sich mehrere Zombies aus ihren Gräbern erheben und Euch schlurfend einkreisen. Mit Eurem mickrigen Messer habt Ihr gegen die Untotenschar keine Chance, Euch bleibt nur die Flucht nach vorne. Ihr erreicht mit Müh' und Not das Friedhofstor und seid erstmal in Sicherheit. Auf Eurem weiteren Weg schlagt Ihr Euch durch verfallene Wohnbaracken, Bürogebäude und Gartenanlagen, bis Ihr schließlich die Villa von Alfred Ashford erreicht, dessen Vorfahren den Umbrella-Konzern gründeten - mehr wollen wir nicht verraten! Bis dahin trefft Ihr auf altbekannte Wesen wie fleischhungrige Dobermänner oder langarmige Mutanten, löst diverse Rätsel und erfahrt näheres zur intrigenreichen Story aus diversen Tagebüchern.

Während Rätsel, Gegner, Waffen und Handlung an die Playstation-Reihe erinnern, wurde die Optik komplett überarbeitet. Musstet Ihr in den Vorgängern mit starren Render-Hintergründen und festen Kameraeinstellungen Vorlieb nehmen, erwarten Euch im Dreamcast-Abenteuer flüssig zoomende Fahrten durch die komplett aus Polygonen bestehende 3D-Umgebung. Wer dadurch Nachteile in punkto Detailreichtum erwartet, hat sich getäuscht: Die bisher spielbaren Abschnitte sind mit feinsten Texturen überzogen und werden von diversen Lichtquellen in Echtzeit beleuchtet. Lauft Ihr mit Claire durch das Gelände, bewegt sie den Kopf in Richtung der Angreifer und zwinkert in regelmäßigen Abständen sogar mit den Augenlidern. Darüber hinaus können die Zwischensequenzen in Spielegrafik mit Yu Suzukis "Shenmue" mithalten. "Resident Evil: Code Veronica" erscheint auf zwei GDs und bietet zwei verschiedene Charaktere mit eigener Story. Auf Capcoms Internet-Site ist zudem von einem speziellen Ego-Modus die Rede - in Deutschland werden wir darauf wohl verzichten müssen. *os*

Muster von Mowin, Tel.: 0821/3490226

TITEL
RE: Code Veronica
HERSTELLER
Capcom
SYSTEM
Dreamcast
PRO-RELEASE
2. Quartal

"Resident Evil" in Echtzeit: Zoomende Kamerafahrten und packende Highres-Optik sorgen für Gänsehaut.



Blitze zucken und erhellen den Brückengang. Nach ein paar Schritten erreicht Ihr den Weg zu einer gruseligen Burg.

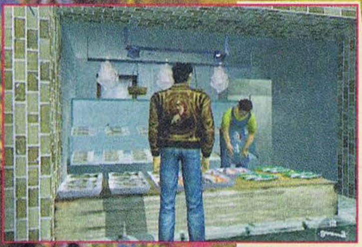


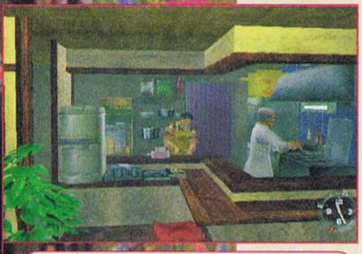


Der letzte Gegner im Demo gibt einen Vorgeschmack auf spätere Kreaturen: Mit den Explosionspfeilen erledigt Ihr den Mutanten ohne Probleme.

Big Trouble

„Shenmue“ ist da! Sega spielte am 24. Dezember ‘99 Santa Claus und beglückte Hunderttausende japanischer Dreamcast-Fans mit einem der meistersehnten Videospiele aller Zeiten. Wir haben uns die weihnachtliche Special Edition besorgt und den Controller erst nach dem Abspann aus der Hand gelegt.





Zahlreiche Geschäfte und Gaststätten sorgen für das leibliche Wohl der Einwohner Yokosukas

Es war keine leichte Geburt: Mehrmals wurde der Veröffentlichungstermin des sagenumwobenen Genre-Mixes "Shenmue" verschoben, zuletzt auf April 2000. „Shenmue“ drohte schon zur 'Neverending Story' zu werden. Doch Segas AM2-Team um Designer-Legende Yu Suzuki bekam rechtzeitig die Kurve. Zugegeben: Als Mitte November die Veröffentlichung von „Shenmue“ auf den 29. Dezember ‘99 vorverlegt wurde, waren wir aufgrund der Historie skeptisch. Doch Sega lehrte uns eines besseren und karrte gar pünktlich zum vergangenen Weihnachtsfest eine Special Edition mit Soundtrack- und Bonus-CD (siehe Kasten) in japanische Videospiel-Läden. Vorhang auf für "Shenmue"!



Die Balken in der Move-Übersicht zeigen Eure Erfahrung bei den einzelnen Schlägen und Tritten

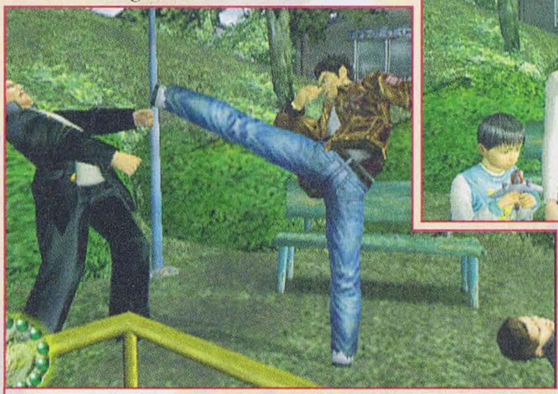
Shenhype

Im letzten Jahr entstand ein Hype um „Shenmue“, den die Videospielwelt bis dato nur selten erlebte. Den Grundstein des Spannungsbogens legte Sega Ende November ‘98. Dem ersten japanischen Dreamcast-Spiel, „Virtua Fighter 3 tb“, lag eine Bonus-CD mit der Aufschrift 'Project Berkley' bei. Darauf befand sich ein einstündiges Interview mit Yu Suzuki, in dem die Sprache u.a. auf ein bis dato geheimes Multimilliarden-Yen-Projekt fiel – Shenmue. Dreamcast-Fans in Japan waren hin und weg, ein innovatives Videospiel-Ereignis von Yu Suzuki – das musste ja etwas Großes werden. In den Folgemonaten schürte Sega das Feuer der Dreamcast-Fans mit weiteren Informationen und kurzen, spielbaren Sequenzen auf diversen Messen. Mit Erfolg: In der 'Most Wanted'–Rangliste auf *www.maniac-online.de* rangiert Segas potentielle 'Killer Application' seit Monaten auf Platz 1. Genauso wie Ihr waren wir bis aufs Äußerste gespannt – lest, ob „Shenmue“ die hoch gestochenen Erwartungen erfüllt.



Witzig: Der dicke Pizzabäcker mit dem Schnauzbart heißt Mario (Bild oben).





Das kommt davon, wenn man junge Mädels belästigt: Zwei zwielichtige Gesellen bekommen Saures.

Mord

Das Echtzeit-Intro begleitet den Helden Ryou Hazuki auf dem Weg nach Yamanose, einem kleinen Vorort Yokosukas. In packenden Kameraschwenks und untermalt von dramatischer Musik verfolgt Ihr den hinterhältigen Mord an Ryous Vater Iwao. Tatenlos muss Ryou mit ansehen, wie der gefürchtete Kung-Fu-









Sieben Personen geben Euch Tipps zum Spielverlauf

„SHENMUE“ SPECIAL EDITION

Prachtvoll und umfangreich

Fünf Tage vor dem eigentlichen Japan-Release erschien die „Shenmue“-Special-Edition im repräsentativen Schuber und mit fünf Silberscheiben – „Shenmue“ auf drei CDs, dazu der Soundtrack und eine Bonus-CD. Auf letzterer befinden sich u.a. sieben Mimik-Demos, in denen Euch „Shenmue“-Charaktere Hinweise geben. Nur Euer Arbeitskollege, der Gabelstaplerfahrer, spricht englisch, ansonsten verstehen Japanisch-Unkundige kein Wort. Schaltet also Eure Ohren auf Durchzug und genießt unglaublich realistische Mimiken, die den 'Facial-Demos' der PS2 in nichts nachstehen. Eure Lauscher verwöhnt Ihr mit der Musik aus dem Spiel, die sich ebenfalls auf der Bonus-CD befindet. Im Gegensatz zur separaten Soundtrack-CD hört Ihr hier auch einige Orchester-Arrangements und den Weihnachtsremix des Titelthemas. Im „Shenmue“-Kino schaut Ihr Euch schließlich alle Zwischensequenzen, die Ihr bereits 'freigespielt' habt, noch einmal an.
Ob die Special Edition von „Shenmue“ auch in Deutschland erscheint, steht noch nicht fest.



Beeindruckend: Die Gesichter in den Mimik-Demos haben noch mehr Details als im eigentlichen Spiel und spiegeln Stimmungen und Gefühle realistisch wieder.

in Yokosuka



Gegen Ende des Abenteuers kämpft Ihr an der Seite Eures ehemaligen Widersachers

Kämpfer Souryu seinem Vater einen verhängnisvollen Schlag versetzt. Iwao stirbt in den Armen seines Sohnes, Souryu verschwindet mit einem geheimnisvollen Amulett, das Iwao in seinem Garten vergraben und mit seinem Leben verteidigt hatte. Was es mit dem Amulett auf sich hat, bleibt zunächst unklar. Mehr zur Handlung während Eures Abenteuers lest Ihr im Kasten „Gut und Böse".

FREE

'Full Reactive Eyes Entertainment' nennt Yu Suzuki das Genre, das mit „Shenmue" definiert werden soll. In der Realität handelt es sich bei „Shenmue" aber 'nur' um ein Adventure mit Ausflügen in weitere Genres. Von Beginn an beeindruckt die fast vollständig interaktive, lebendige Umgebung Yokosukas. Ihr bewegt Euch aus der Third-Person-Perspektive durch Euer Haus, den Vorort, in dem Ihr lebt, die Innenstadt Yokosukas und später auch den Hafen, in dem Ihr als Gabelstapler-Fahrer arbeitet. Jeder Bewohner Yokosukas hat seinen Tagesablauf, geht morgens zur Arbeit und vertreibt sich abends die Zeit in einer Kneipe oder in der hiesigen Spielhalle (siehe Kasten). Der Bus zum Hafen fährt pünktlich jede halbe Stunde, bei Dämmerung wird die Straßenbeleuchtung eingeschaltet.
Auch der Spieler muss sich an bestimmte Zeitvorgaben halten. Morgens um 8:30 Uhr klingelt der Wecker und spätestens um 22.30 Uhr müsst Ihr im Bett sein. Geht Ihr zu Beginn des Spiels auf Forschertour, werdet Ihr von der Detailfülle der Umgebung fast erschlagen. In Eurem Wohnhaus lässt sich jede Tür und jede Schublade öffnen, im Fernsehschränkchen steht sogar ein Sega Saturn. Die Details setzen sich in der Stadt fort. So lassen sich z.B. alle Tele-

„SHENMUE"-SPIELHALLE MIT AUTOMATEN-KLASSIKERN

Reise in die Vergangenheit





In der Spielhalle steuert Ihr den "Space Harrier"-Automaten an

Wie viele Locations in „Shenmue" ist auch die Spielhalle interaktiv. Am Eingang wartet bereits eine Jukebox, in der Ihr Euch – ganz der Umgebung entsprechend – Soundtracks früherer Automaten-Klassiker reinzieht. Damit nicht genug, erspäht Ihr in einer Ecke ein originalgetreues „Hang On"-Arcade-Bike samt dazugehörigem Spiel – eine Software-Emulation machts möglich! Mit „Space Harrier" steht ein weiterer Sega-Klassiker zum Retro-Spiel bereit. Der „Afterburner"-Automat funktioniert leider nicht. Gerüchten zufolge scheiterte der Einbau einer dritten Emulation an Zeitproblemen – vielleicht mehr beim zweiten Teil. Zudem warten weitere Amüsier-Maschinen auf Eure Yen: Am Dartautomaten beweist Ihr eine ruhige Hand, an zwei weiteren Geräten trainiert Ihr Eure Reaktion.





Auch "Hang On" wird originalgetreu emuliert

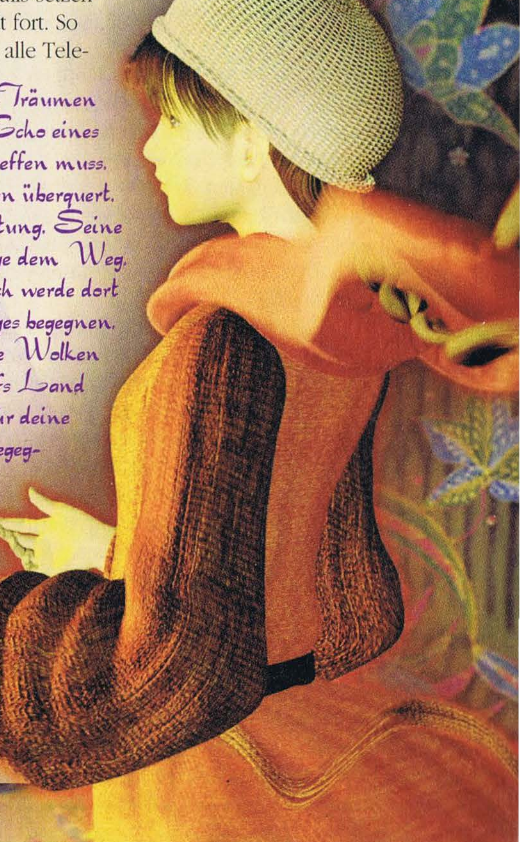


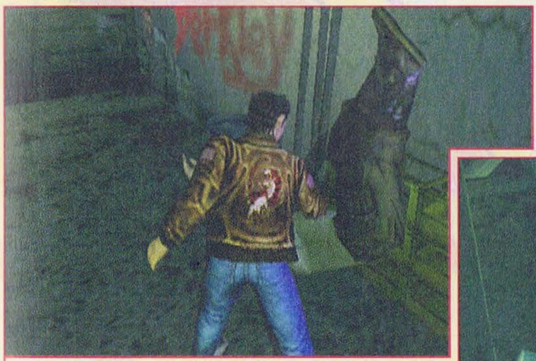




Typisch japanisch: In "Shenmue" löst Ihr nicht nur einen Kriminalfall, sondern kümmert Euch auch um zwischenmenschliche Aspekte...

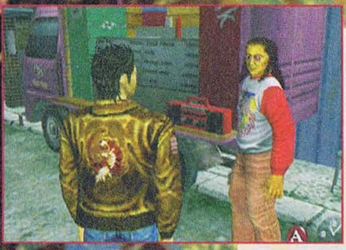
Tag für Tag. Nacht für Nacht. In meinen endlosen Träumen höre ich die Stimme. Sie klingt wie das Echo eines Kirchenchors. Sie erzählt von der Person, die ich treffen muss. Da ist der tapfere Krieger, der den Ozean überquert. Für seinen Vater, für ein Geheimnis und für Vergeltung. Seine Reise wird lang und anstrengend sein. Folge dem Weg. Denke immer an die Menschen, die dich lieben. Ich werde dort sein und auf dich warten. Wir werden uns eines Tages begegnen. Niemand kann dieses Herz berühren. Selbst wenn die Wolken das Sonnenlicht blockieren und der Regen aufs Land fällt. Tag für Tag. Nacht für Nacht. Ich bete für deine Sicherheit und für meine Wünsche. Die Begegnung wird uns zu einem neuen Anfang führen. Die unendliche Geschichte hat gerade erst begonnen...







Quicktimer-Fight: Drückt im richtigen Moment einen Knopf, und der feindliche Angriff wird pariert.





Yo Man! Würstchenverkäufer 'Hot-Dog' Tom beglückt Nicht-Japaner mit englischen Sprachbrocken.

fone bedienen – wie wärs mit einem Plausch mit Eurer Freundin?

Eure eigentliche Aufgabe in „Shenmue" unterscheidet sich nicht von vielen bekannten Adventures. Durch Gespräche mit den Einwohnern Yokosukas kommt Ihr an Informationen, die Euch auf der Suche nach dem Mörder Eures Vaters nützlich sind. An bestimmten Stellen ist aber nicht Köpfchen, sondern eine schnelle Reaktion gefragt. Dabei werdet Ihr mit zwei Arten von Action-Sequenzen konfrontiert: Bei den 'Quick-Timer-Events' und 'Quick-Timer-Fights' beeinflusst Ihr durch rechtzeitigen Druck auf eine bestimmte Taste Verfolgungsjagden oder Kämpfe zu Euren Gunsten. Deutlich anspruchsvoller sind 'Free Fights' – hier wird „Shenmue" zum reinrassigen Prügelspiel. Die vier Aktionsknöpfe sind dabei mit Faustschlag, Fußtritt, Wurf und Block belegt. Combos gibt's natürlich auch. Euer Vater, Meister im familieneigenen Karate-Stil, hat Euch in Eurer Jugend schon viel beigebracht, doch einige besonders durchschlagende Bewegungen lernt Ihr erst im Laufe des Abenteuers. Beim finalen Showdown mit Dutzenden Angreifern könnt Ihr auch jeden Move gebrauchen...

Seid Ihr anfangs zu Fuß unterwegs, sitzt Ihr in späteren Action-Sequenzen auf einem Gabelstapler oder im Sattel einer Harley. Motorrad-Rennen finden einmal als 'Quick-Timer-Event', ein anderes mal als 'Free Race' statt, bei dem Ihr das Bike frei steuert. Optisch setzt „Shenmue" neue Maßstäbe: Detailreiche Häuserverkleidungen und Innenausstattungen sowie viele Personen auf der Straße machen das virtuelle Yokosuka unheimlich lebendig. Unsere Bildschirmfotos sprechen für sich.

„Shenmue" wurde als Spiele-Serie konzipiert, Yu Suzuki schweben gar sieben Kapitel vor. Dabei sollen nur wenige Monate zwischen den Sequels liegen. Nach dem nun erschienenen ersten Teil, „Shenmue Chapter 1: Yokosuka" ist das zweite Kapitel, das in Hong Kong spielt, in Japan für August terminiert.



Realismus pur: Öffnen die Wolken über Yokosuka ihre Schleusen, spannen die Einwohner den Regenschirm auf.

PALmue

Wann „Shenmue: Yokosuka" den Weg nach Deutschland findet, ist noch unklar. Sega spielt mit dem Gedanken, die US-Fassung kurz nach der Veröffentlichung im Juli in unveränderter Form bei uns auszuliefern. „Wir rechnen mit einer großen Nachfrage hierzulande und wollen die vielen Fans, die der englischen Sprache mächtig sind, schnellstmöglich bedienen", erläutert Produkt-Manager Kim Shon die Pläne von Sega Deutschland. Zudem wird es in jedem Fall eine vollständig lokalisierte deutsche Version geben, mit der aber nicht vor Ende des Jahres zu rechnen ist. Anders als bei „Sonic Adventure" oder „Soul Calibur" sollen nicht nur Texte, sondern auch Stimmen synchronisiert werden. *ts/th*

TITEL
Shenmue
HERSTELLER
Sega
SYSTEM
Dreamcast
BRD-RELEASE
4. Quartal

Yu Suzuki simuliert eine komplette Stadt: Genre-übergreifendes, atmosphärisch dichtes Japano-Abenteuer.







Das Leben eines japanischen Teenagers: Ryou fährt mit dem Bus zur Arbeit und gönnt sich Cola, Fanta oder Sprite.

DIE HAUPTDARSTELLER

Gut und Böse



Seine Mutter starb, als Ryou drei Jahre alt war. Seither wird er von seinem Vater Iwao und der Haushälterin Ine aufgezogen. Ryou geht auf die Highschool und ist begeisterter Karate-Fan. Sein Vater brachte ihm früh den Hazuki-Karate-Stil bei. Doch Ryou ist ein freundlicher Mensch. Nur wer ihn reizt, bekommt seine Kampfkünste zu spüren. Ryou wohnt nicht direkt in Yokosuka, sondern in dem kleinen Vorort Yamanose. Dort ist er bekannt und gern gesehen.



Iwao ist ein Experte im familieneigenen Hazuki-Karate-Kampfstil. Nachdem seine Frau starb, zog er sich ins Kampftraining zurück. Wegen seines eisernen Willens wird Iwao im Ort geschätzt und respektiert. „Shenmue" beginnt mit seinem Tod durch die Hand Souryus.



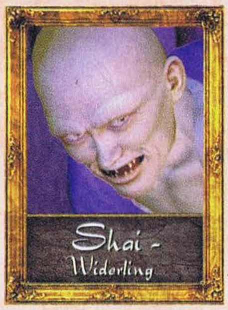
Souryu ist ein starker und gefürchteter Kung-Fu-Kämpfer aus China. Wo er zuschlägt, wächst kein Gras mehr. Das musste auch Ryous Vater Iwao erkennen, der von Souryu kaltblütig ermordet wurde. Souryu ist auf der Suche nach einem geheimnisvollen Amulett. Die eine Hälfte holt er sich von Iwao, die andere ist im Besitz von Shenhua Rei.



Nozomi arbeitet im hiesigen Blumenladen und ist eine gute Freundin von Ryou. Die beiden flirten des öfteren miteinander, doch es scheint nichts ernstes zu ein. Dann wird Nozomi entführt und Ryou zögert keinen Augenblick, sich auf die Suche nach ihr zu machen. Als er sie befreit hat, glaubt Nozomi, Ryous Liebe gewonnen zu haben. Ryou erwidert Nozomis Gefühle aber nicht und macht sich auf die Suche nach der mysteriösen Shenhua.



Shenhua ist gegenüber Fremden misstrauisch und wohnt seit ihrer Geburt in China. Hinter dem zarten Gesicht verbirgt sich eine mutige junge Frau, die allerdings vor irgendetwas heftige Angst zu haben scheint. Shenhua schickt einen Brief an Iwao, doch dieser erreicht ihn erst nach seinem Tod. Da der Brief auf Chinesisch ist, lässt ihn Ryou vom Antiquitätenhändler übersetzen. Der Inhalt führt ihn nach Hong Kong, wo das zweite Kapitel von "Shenmue" spielt.



Die abstoßenste Figur in „Shenmue". Seine abgefaulten Zähne, sein Ohrenschmalz und seine abartige Stimme verbreiten eine ekelerregende Atmosphäre. Shai scheint Ryou stets auf den Fersen zu sein – wie ein lautloser Schatten. Er lauert meist in dunklen Hinterhöfen, in Spielhallen oder attackiert aus dem Hinterhalt. Sein Ninja-Training hilft ihm dabei, unentdeckt zu bleiben. Niemand weiß genau über Shai bescheid, niemand weiß, warum er Ryou verfolgt...





Chaos an allen Ecken und Enden: Die großen Karten höherer Level verlangen viel Stresstoleranz und Übersichtsvermögen von Euch.



Vielfältige Aufgaben: Hier müsst Ihr mit Euren Terranern ein abgestürztes Schiff vor der Zerstörung bewahren.

Hektik-Hammer

Endlich dürfen N64-Echtzeitgeneräle wieder in die Schlacht ziehen. MAN!AC hat "Starcraft 64" angespielt und versorgt Euch mit kriegswichtigen Informationen.

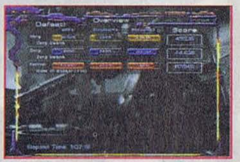
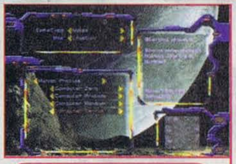
Das amerikanische Softwarehaus Mass Media hält sich nicht nur bei der Entwicklung von "Starcraft" streng an die PC-Version, auch die ständige Verschiebung des Titels erinnert an das Verspätungsdrama des Originals. Doch das Warten darbender N64-Strategen nimmt bald ein Ende, und das wohl ganz ohne Schrecken. Bekommt Ihr doch nicht nur das Ur-"Starcraft" für Euer N64 serviert, in das 256 MBit große Modul werden zudem die Missionen der Erweiterung "Brood Wars" und sogar ein paar exklusive Level gequetscht.
Wie in "Command & Conquer" seid Ihr mit einem Mix aus überlegtem Ressourcenmanagement und munterem Echtzeit-Kampfgetümmel konfrontiert. In insgesamt sechs Episoden befehligt Ihr jeweils eine von drei Weltraumrassen, die sich erbitterte Grabenkriege und Technikwettläufe liefern. Dabei differieren humanoide Terraner, insektoide Zergs und PSI-begabte Protoss nicht nur in Hautfarbe und Lautäußerung, sondern zeigen elementare Unterschiede in ihrer Handhabung (siehe Kasten). Aus diesem Grund müsst Ihr Eure Strategie exakt am jeweiligen Volk orientieren. Für Bautätigkeit, Forschung und Einheitenproduktion brauchen jedoch alle Rassen Rohstoffe (Mineralien und Gas), die von Arbeitsdroiden abgebaut werden. So schafft Ihr Euch ein dickes Ressourcenpolster, investiert in die Entwicklung der Kolonie und setzt letztlich zum vernichtenden Schlag gegen die Kontrahenten an. Damit Euch plattes Bauen und Ballern nicht langweilig wird, haben die Entwickler das Ganze mit einer hintergründigen Story versehen. Die Konvertierung auf das N64 zeigt sich insgesamt gelungen. Dank Ram-Pak-Unterstützung bleibt die Grafik auch bei heftigen Gefechten angenehm flüssig und durch die reichhaltige Joypad-Belegung wird beinahe die Qualität der ursprünglichen Maussteuerung erreicht. *sf*



Lufthoheit: Im Raumhafen produzieren die Erdlinge flinke Jäger und schwere Schiffe.



Überlebenskampf: In einigen Missionen habt Ihr nur ein paar Infanteristen zur Bekämpfung des Gegners zur Verfügung.

Im Editor könnt Ihr eigene Level entwerfen; am Ende wird abgerechnet (ganz oben).

TITEL
Starcraft 64
HERSTELLER
Nintendo
SYSTEM
Nintendo 64
BRD-RELEASE
2. Quartal

Gelungene Adaption des Echtzeit-Bestsellers: Drei Rassen, über 60 Missionen und Zweispielerkarten versprechen viel Arbeit.






In mehreren Episoden dürft Ihr auch als Oberbefehlshaber der Protoss und Zerg fungieren (rechts). Bei Zweispielerduellen dürft Ihr Eure Lieblingsrasse aussuchen.

DIE STARCRAFT-RASSEN

Universale Volkskunde



Die Terraner zeichnen sich durch Anpassungsfähigkeit und Widerstandskraft aus. Allerdings hat ihre Technologie bislang nur wenige Innovationen hervorgebracht. So sind ihre Gebäude äußerst anfällig für Feindbeschuss. Dafür besitzen die meisten Anlagen Triebwerke, durch die sie zu ungefährdeten Standorten manövriert werden können.



Die Rasse der Zerg ist das Produkt experimenteller Genmutationen an einem ursprünglich harmlosen Insektoidenvolk. Die Individuen sind gut durch einen chitinösen Panzer geschützt und nutzen im Kampf ihre natürliche Bewaffnung wie Stacheln, Klauen oder Säuredrüsen. In einer Brutstätte werden Larven produziert, die zu Einheiten oder Gebäuden mutieren. Alle Zerg-Organismen besitzen eine unerreichte Regenerationsfähigkeit.

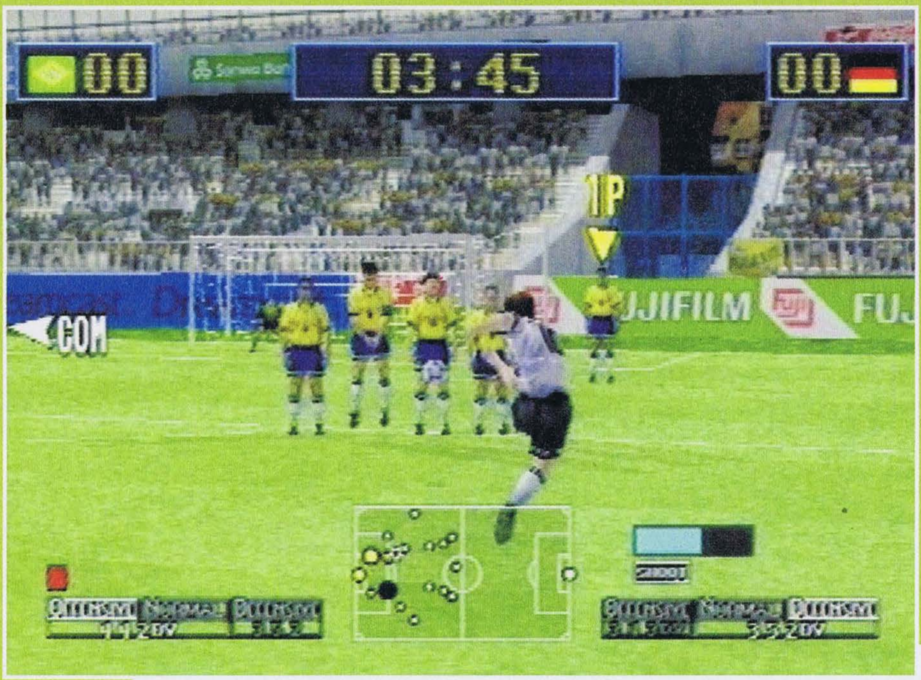


Die hochentwickelten Protoss beeindrucken vor allem durch ihre fortschrittliche Technologie. Ihre Stärke beziehen sie aus Psi-Energie, die gleichsam machtvoll und verwundbar macht. So arbeiten Gebäude nur innerhalb einer Energiematrix, die durch kristalline Pylone generiert wird. Bei Unterbrechung der Matrix verweigern alle Anlagen im Umkreis den Dienst. Dafür besitzen Protoss-Einheiten ein hochenergetisches Schutzschild.

„Leider nur

für Profis."

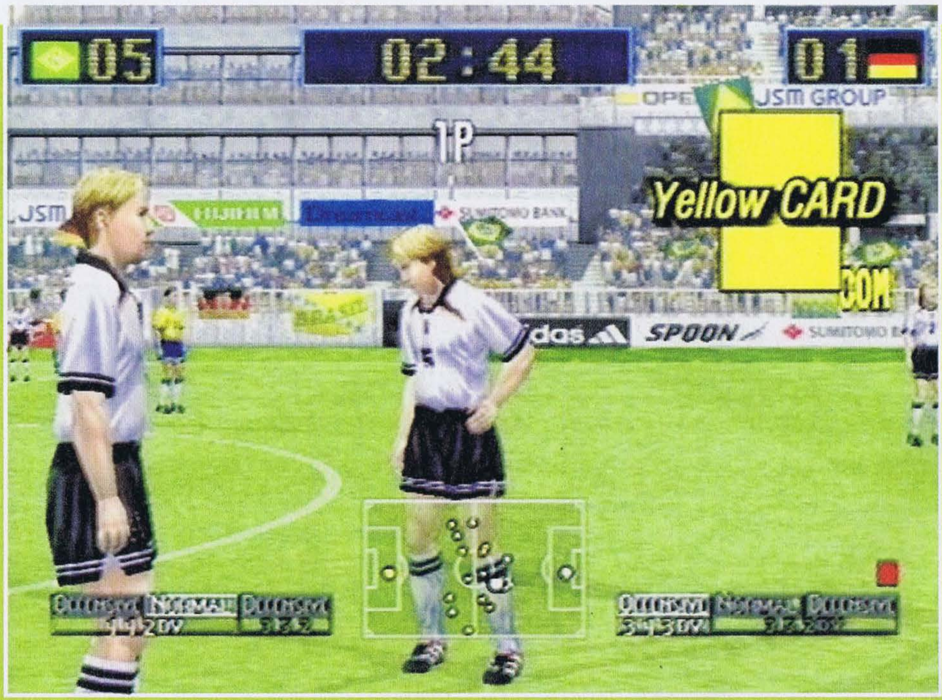
(VIDEO GAMES 2/2000)



Warm laufen statt warm duschen:

Wenn du bei Virtua Striker 2 die weltbesten Nationalteams aufmischen willst, brauchst du jede Menge Ballgefühl. Und das musst du dir mit der Zeit erspielen. „Denn es gibt keinerlei Passunterstützung: Wenn irgendwo ins Blaue gebolzt wird, steht da mit Sicherheit kein Mitspieler, um die Kugel in Empfang zu nehmen", erkennen die Profis von VIDEO GAMES. Also: üben, üben üben.*

Also sag nicht,



Abseits ist, wenn der Schiri pfeift:

Ach ja, die Regeln – auch die sind so echt, dass es wehtut. „Nach einem Foul winden sich die Spieler wie echte Profis und versuchen, Zeit zu schinden." Bringt nix, die lässt der Mann in Schwarz nachspielen. Außerdem sitzen ihm bei unfairen Attacken die Karten relativ locker inklusive Frei- und Strafstöße. Und bei Abseits gibts auch keine Diskussionen, sondern einen TV-Beweis in Zeitlupe.*

Virtua Striker 2 ver. 2000.1

SEGA

Zuerst hast du kein Glück und dann kommt auch noch Pech dazu:

Wenn dein Gegner drückend überlegen ist, spielst du zwar nicht gut – es sieht aber gut aus. „Ließe man die Anzeigen (...) weg, könnten nur Experten Virtua Striker 2 von einer TV-Übertragung unterscheiden." Ein kleiner Trost, weil „an schwachen Tagen kommt man im ganzen Match zu keinem Torschuss."* Nicht aufgeben, Jungs!!*



wir hätten dich nicht gewarnt.



Das Tor deines Lebens:

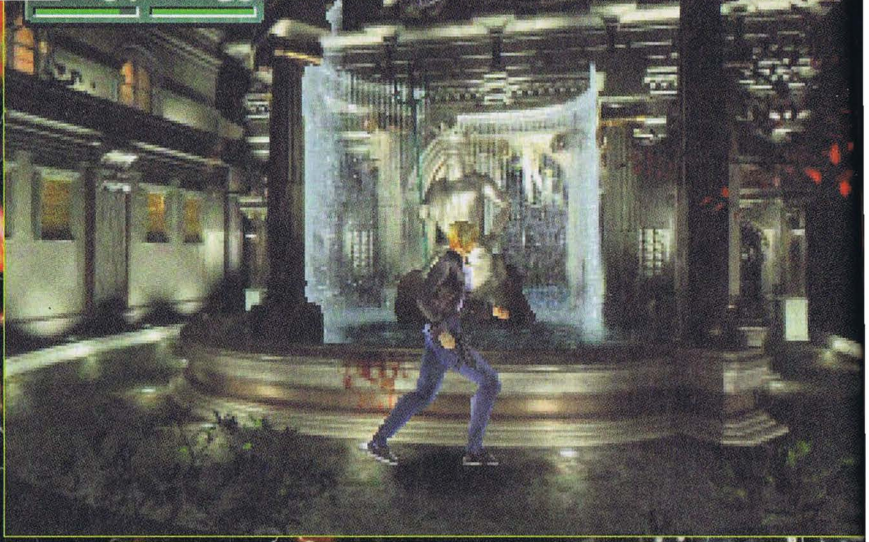
Vor Tausenden von Fans wirst du über dich hinauswachsen – und Tore schießen! Vom Hackentrick bis zum Fallrückzieher ist alles möglich. „Gelungene Spielzüge und Torschüsse werden im Instant-Replay (...) wiederholt." Und die schönsten Treffer kannst du im Visual Memory sogar speichern. Abpfiff! „Wahnsinn! Virtua Striker 2 stellt alles bisher Dagewesene im Konsolen-Fußball in den Schatten!"* Gut gemacht, Jungs!*

Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com





Ein herrlicher Anblick: Im Innenhof des Akropolis Tower könnt Ihr animierte Wasserfontänen bestaunen. Wenn da nicht die Blutspuren am Beckenrand wären...



Über den eingebauten Überwachungsmonitor beobachtet Ihr einen seltsamen Typen (rechts)

DER TOD MIKROKOSMOS

Square schickt Aya Brea zum zweiten Mal in den Kampf gegen eklige Mutanten – Rettet die Welt vor dem 'Zell-Gau'!





Showdown auf dem Akropolis Tower: Mit seinem Flammenschwert drängt er Euch in die Enge.

Vor knapp eineinhalb Jahren überraschte der japanische Rollenspielgigant Square die Playstation-Gemeinde mit dem Action-Rollenspiel "Parasite Eve". Die junge Polizistin Aya Brea wurde im weihnachtlichen New York Zeugin von grausamen Vorfällen: Während einer Oper in der Carnegie Hall fingen die Menschen plötzlich zu brennen an – nur Aya überlebte das Inferno. Auslöser der Katastrophe war die Operndiva Melissa Pearce, die das Feuer allein durch Gedankenkraft entfachte. Im Laufe des Abenteuers erfahrt Ihr die unglaublichen Hintergründe dieses Ereignisses: Die zelleigenen Mitochondrien benutzen den menschlichen Körper nur als Wirt – sie sind eine eigenständige Lebensform. Sowohl Melissa als auch Aya können ihre zerstörerischen Kräfte beschwören. Am Ende erledigt die mutige Polizistin ihre Gegenspielerin und rettet so die Welt vor der Herrschaft der winzigen Wesen. Mittlerweile sind einige Jahre vergangen und die amerikanische Regierung hat eine Sondereinheit ins Leben gerufen: Das M.I.S.T.-Team (Mitochondrion Investigation and Suppression Team) untersucht Hinweise auf eine erneute Aktivität der Mitochondrien. Aya Brea ist als Expertin ein unverzichtbares Mitglied dieser Truppe. Der 4. September 2000 beginnt für die hübsche Heldin wie ein ganz normaler Arbeitstag: Im Keller des M.I.S.T-Gebäudes in Los Angeles trainiert sie den Umgang mit diversen Schusswaffen. Hier dürft Ihr zum ersten Mal die Kontrolle über Aya übernehmen und auf wegklappende Pappscheiben ballern. Drückt Ihr die Quadrat-Taste, erscheint eine runde Markierung, die automatisch auf das nächste Ziel springt. Mit R2 (Einfachschuss) bzw. R1 (Mehrfachschuss) feuert Ihr auf die Scheiben. Je nach Farbe der Pappziele müsst Ihr mehrere Treffer landen, bevor Ihr einen Punkt erhaltet. Am Ende des Trainings wird abgerechnet: Seid Ihr besonders treffsicher gewesen, erhaltet Ihr neben Bounty Points (BP) auch Goodies wie Munition oder Health-Paks. Die Bounty Points dienen als Zahlungsmittel, um in Shops Waffen, Schutzwesten oder Heilseren zu kaufen. Fühlt Ihr Euch fit im Umgang mit den Schießeisen, verlasst Ihr den Trainingsraum in Richtung Garage. Dort trefft Ihr auf Euren Kollegen Pierce, der Euch von einem Hubschrauberabsturz nahe des Akropolis Towers berichtet. Ihr steigt mit ihm ins Auto und nach einer kurzen FMV-Sequenz steht Ihr vor dem Gebäude. Im Inneren erwartet Euch



Wie im Vorgänger: Über Telefonapparate sichert Ihr den Spielstand.



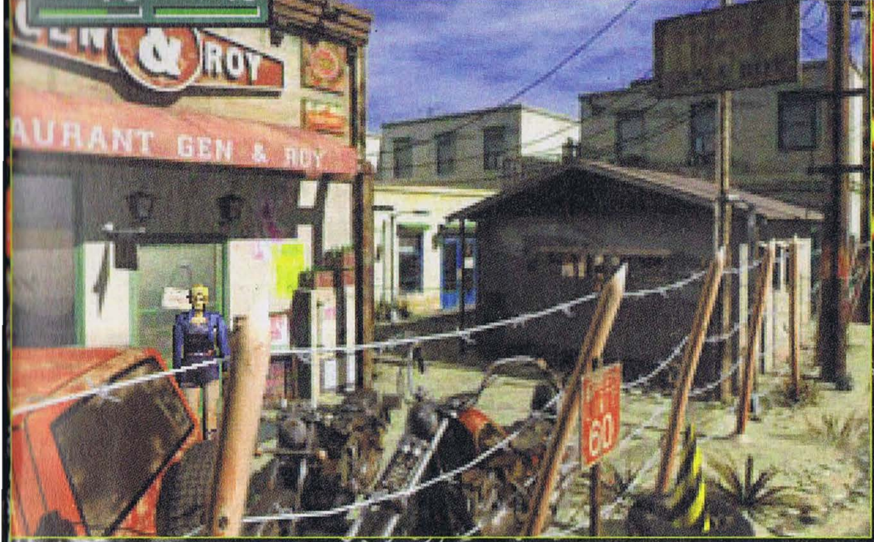


Mit konzentrierten Parasite-Attacken haut Ihr die stärksten...





...Mutanten um. Der grüne Gitterzylinder zeigt Euch die Trefferzone.



Wirkten die Render-Hintergründe im ersten Teil durchweg düster und dunkel, präsentiert sich die Optik des Nachfolgers in hellerem Gewand mit noch mehr Details.

AUS DEM

SQUARE-EUROPE

Rollenspiele für Europa

In der mittlerweile 14-jährigen Firmengeschichte produzierte Square Megaseller am laufenden Band: "Secret of Mana", "Chrono Trigger", "Xenogears" oder die "Final Fantasy"-Reihe – die Liste der Japano-Hits ist lang. Während amerikanische Zocker immerhin noch in den Genuss von etwa der Hälfte der Square-Titel kommen, schaut's in Deutschland weniger rosig aus. Nur absolute Highlights wie die Rollenspiele "Final Fantasy 8" und "Saga Frontier 2" oder der 3D-Prügler "Ehrgeiz" schafften den Sprung von NTSC auf PAL. Nach dem großen Europa-Erfolg von "Final Fantasy 7" entschloss sich der japanische Konzern zum Handeln: Ende 1998 wurde in London die europäische Firmen-Niederlassung gegründet. Als oberstes Ziel haben sich die Angestellten eine saubere und vor allem schnelle Lokalisierung gesetzt. Zum Thema "Parasite Eve 2" in Europa konnten uns die Square-Mitarbeiter leider noch keine Auskunft geben. Hoffen wir, dass die Entscheidung zugunsten der Abenteuer-Fans fällt.



Nur in Japan und Amerika erhältlich: Das Action-Rollenspiel "Parasite Eve", Teil 1.







Die skurril wirkenden Mensch-Mutanten trefft Ihr am häufigsten: Während des Kampfes erkennt Ihr deren aktuelle Position auf dem Radar.

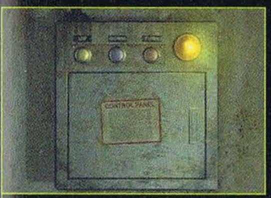
ein Bild des Grauens: Dutzende blutüberströmte Leichen liegen verstreut in der Eingangshalle – welche grausame Macht hat die Menschen wie Vieh abgeschlachtet? Ihr seid in Gedanken versunken, als Euch ein Klingeln plötzlich zurück in die Realität reißt. Am Telefonapparat im Foyer erhaltet Ihr weitere Instruktionen vom Einsatzleiter: Wie schon im Vorgänger dürft Ihr nach einem Anruf den Spielstand speichern – haltet Augen und Ohren offen! Bei der weiteren Untersuchung der angrenzenden Räume trefft Ihr auf einen Sicherheitsmann: Nach einem kurzen Gespräch händigt er Euch den Schlüssel für die Cafeteria aus. Ihr macht Euch sofort auf den Weg und nach einigen Metern trefft Ihr auf einen grauenhaften Mutanten, der sich gerade an einem hilflosen Opfer vergreift. Im Gegensatz zum Vorgänger tauchen die Feinde nicht aus heiterem Himmel auf, Ihr seht sie schon von weitem durch die Render-Kulissen streifen. Nähert Ihr Euch der Kreatur bis auf kurze Entfernung oder drückt Ihr die Quadrat-Taste, um das Monster ins Visier zu nehmen, färbt sich der Bildschirm kurz schwarzweiß und der Kampf beginnt. Setzte Square in "Parasite Eve" noch auf das hauseigene 'Active Time Battle System', wurde im Nachfolger auf Echtzeit-Action à la "Resident Evil" umgeschwenkt. Ihr dürft nun jederzeit Eurem Kontrahenten davonlaufen, auf ihn schießen oder mit Eurer Parasite Energie magische Attacken ausführen – das Warten auf eine gefüllte Aktionsleiste ist passé. So lange Ihr Munition oder Magiepunkte besitzt, dürft Ihr agieren, andernfalls hilft nur noch flüchten. Eure magischen Fähigkeiten unterscheiden sich klassisch in Angriff und Verteidigung. Darunter befinden sich beispielsweise Heilzauber sowie konzentrierte oder breitgefächerte Attacken. Kämpft Ihr Euch weiter durch den mutantenverseuchten Tower, trefft Ihr auf dem Dach den ersten Zwischengegner. Habt Ihr ihn mit der richtigen Taktik erledigt, kehrt Ihr in das Hauptquartier zurück. In diesem Stil arbeitet Ihr Euch durch detaillierte Render-Schauplätze, ergattert zig Waffen bzw. Items und lernt neue Parasite-Attacken. Leider bleibt einem bei der Japan-Version die Hintergrundstory verborgen und das Abenteuer verkommt an einigen Stellen zur Ratestunde. Das ist umso bedauerlicher, da der hervorragende erste Teil von der genialen Story lebte. Unser Rat: Wartet auf die amerikanische Umsetzung oder vielleicht überrascht uns gar Square-Europe mit einer eingedeutschten Version des Horror-Schockers. *os*



Trotz fremdartiger Schriftzeichen und fehlender Sprachausgabe lässt sich Pierce' Kommentar erahnen

TITEL	
Parasite Eve 2	
HERSTELLER	Square
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	nicht bekannt

Actionorientierter Nachfolger des Square-Schockers: Echtzeit-Kämpfe verdrängen den Rollenspiel-Part.





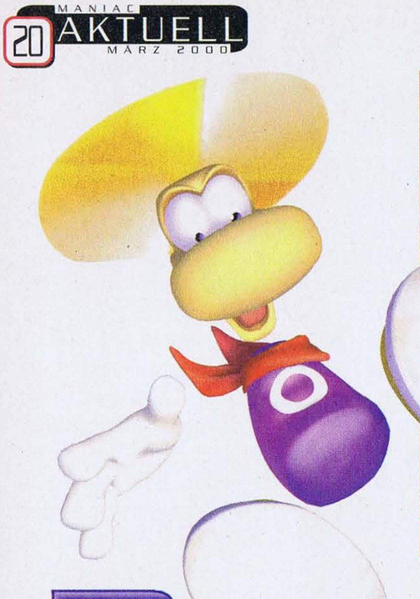


Mit der Schalttafel (links) kontrolliert Ihr die Hebebühne in der Autowerkstatt und dreht den Wagen um die Achse (Mitte). So erreicht Ihr den mit Waffen gefüllten Kofferraum (rechts).





Strengt Euch an beim Schießtraining: Für gute Ergebnisse gibt's Kohle, die Ihr in neue Schutzkleidung investiert (links).





So schön können Videospiele sein: Highres-Texturen und viele animierte Objekte machen "Rayman 2" auf dem Dreamcast zum Augenschmaus.





Raymania

Rayman total: Die sympathische Knubbelnase steht nicht nur vor seinem Dreamcast- und GBC-Debüt, sondern avanciert auch zum Medienstar.





Rayman macht mobil: Ab März hüpft Ihr mit dem arm- und beinlosen Helden auf dem Game Boy Color.

Lange hat Raymans Comeback gedauert, jetzt dreht der Sympathieträger richtig auf. Nach der hervorragenden N64-Version von "Rayman 2: Last Escape" (88% in MAN!AC 12/99) macht das Ubi-Soft-Maskottchen auf dem Dreamcast eine noch bessere Figur: Hochauflösende Texturen lassen die Umgebung plastischer erscheinen, Wasser- und Lichteffekte profitieren ebenfalls von den Grafikfähigkeiten der Highend-Konsole. Dazu kommen aufwendigere Zwischensequenzen und eine weitere Pausenanimation Raymans. Vier Dreamcast-exklusive Welten verdeutlichen zudem, wie viel Mühe sich die Franzosen mit der 128-Bit-Umsetzung gemacht haben. Dreamcast-Fans dürfen ab März wohl in das zweite hochkarätige Hüpfspiel nach Segas "Sonic Adventure" starten.



Rayman kommt ins Fernsehen: Ende des Jahres startet die witzige 3D-Zeichentrickserie mit 26 Folgen.

Auch unterwegs müsst Ihr ab März nicht mehr auf eine fliegende Faust verzichten. "Rayman" stellte auf der letztjährigen ECTS alle Game-Boy-Module in den Schatten. Ubi Soft gelang das Kunststück, das "Rayman"-Original für Jaguar und Playstation auf den Handheld-König umzusetzen. Eine superbunte Welt und Charakteranimationen zum Verlieben machen "Rayman" mit Abstand zum schönsten GBC-Spiel. Der Schwierigkeitsgrad wurde im Vergleich zum frustreichen Original entschärft, so dass einem spaßigen Hüpf-Abenteuer durch acht Welten nichts mehr im Wege stehen dürfte.



"It's good to be the King": Royal V rappen zu Ehren des Ubi-Soft-Maskottchens.

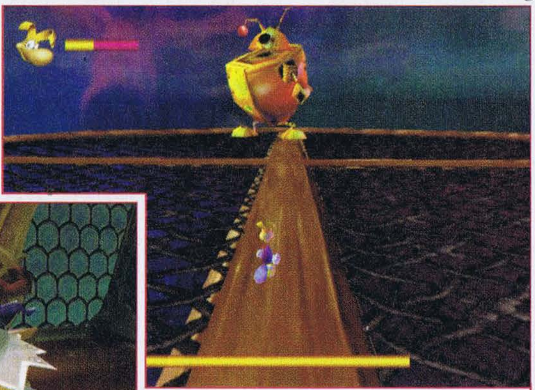
Wollt Ihr "Rayman" und seine Freunde auf dem Bildschirm genießen, ohne selbst zum Controller zu greifen, dann freut Euch auf die 3D-Zeichentrickserie, die zur Zeit in den Ubi-Soft-Studios Paris und Montreal entworfen wird.



Witzige Charaktere und eine beeindruckende technische Qualität veranlasste jüngst sogar die kanadische Regierung zur finanziellen Beteiligung an dieser Produktion. Leider müssen sich Rayman-Fans noch bis Ende des Jahres gedulden, dann soll die erste Staffel mit 26 Folgen über deutsche Mattscheiben flimmern. Ganz Ungeduldige besorgen sich schon jetzt die ersten vier Episoden auf Video bzw. DVD. Als Schmankerl befindet sich auf den Appetizern das 'Making of' mit interessanten Einblicken in die technische Realisierung.
Dass Ubi Soft keine Promotion-Plattform für sein Maskottchen auslässt, zeigt Raymans erster Musikauftritt. Im Videoclip zu "It's good to be the King" von Hiphop-Act Royal V seht Ihr nicht nur Ausschnitte aus "Rayman 2", sondern erlebt den Strahlemann auch im Zusammenspiel mit den beiden Sängern. Ihr seht also: Rayman wird noch lange nicht in Rente geschickt. Pläne über seine PS2-Zukunft kennt Ihr ja schon aus MAN!AC 2/2000. Und bevor wir's vergessen: Auch die verspätete Playstation-Umsetzung von "Rayman 2" soll – allen Unkenrufen zum Trotz – noch erscheinen. Aktueller Termin: April 2000. *ts*



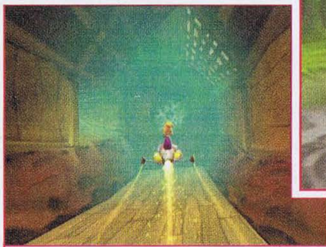




Endfett: Ein dicker Obermotz warten auf den tapferen Rayman.



Wie auf dem N64 gibt's statt 'richtiger' Sprachausgabe nur Gemurmel.



Feuer unter'm Hintern: Rayman auf den Spuren von Baron Münchhausen.



Detailgenau: Ubi Soft verspricht einen 60-Hertz-Modus.


MEDAL OF HONOR
www.mohgame.com
World of play station
Ausgabe 02.2000 Testurteil 86%
IT'S A MANIAC
Ausgabe 02.2000 Testurteil 89%
VIDEO GAMES Gold CLASSIC
Ausgabe 02.2000 Testurteil 85%
play BEST BUY!
Ausgabe 02.2000 Bewertung 10 von 10
PLAYSTATION FUN MAGAZIN
Ausgabe 02.2000 Tip des Monats 87%
Ausgabe 02.2000 Bewertung 9 von 10
Deine Mission: Führe riskante Rettungsaktionen durch, entkomme der Geheimpolizei, führe Sabotageakte gegen gegnerische U-Boote aus und bekämpfe Deine Gegner aufs Schärfste. Dir stehen dazu 12 authentische Waffen zur Verfügung. Schreibe Geschichte!
Kämpfe auf der PlayStation!
Komplett deutsche Version.
PlayStation
DREAMWORKS INTERACTIVE
Medal of Honor ©1999 DreamWorks Interactive L.L.C. Alle Rechte vorbehalten. DreamWorks Interactive ist eine Marke von DreamWorks L.L.C. PlayStation und die PlayStation-Logos sind Marken von Sony Computer Entertainment Inc.
ORDER IN TIME
VIDEO & PC GAMES
EXKLUSIV-VERTRIEB
Bestell-Hotline 0180·5778800
www.orderintime.com
eMail: info@orderintime.com

EIN CHIP MACHT

Aus Project X wurde Nuon und aus einer Vision Realität: Erste Nuon-Geräte sind serienreif und auch einige Spiele fast fertig.



Nuon-Software wie "Merlin Karting" konnte auf der CES probegespielt werden

Das Nuon-Konzept klingt schlüssig: Ein leistungsstarker Chip kümmert sich als Herz eines DVD-Players nicht nur um die Decodierung MPEG2-komprimierter DVD-Filme, sondern ermöglicht dank integrierter Grafikeinheit (Internet-) Anwendungen und Spiele (siehe auch MAN!AC 12/99). Mitte Januar präsentierten auf der Consumer Electronic Show (CES) in Las Vegas namhafte Elektronik-Anbieter die ersten DVD-Player mit eingebautem Nuon-Chip. So erscheint der Extiva von Samsung im März zum Preis von 500 US-Dollar (umgerechnet ca. 1.000 Mark) in den USA und in der zweiten Jahreshälfte auch bei uns. Extiva wird Internet-tauglich sein und im Bundle mit mehreren Nuon-Spielen veröffentlicht. Nur 300 US-Dollar soll ein Nuon-bestückter DVD-Spieler von Raied kosten – der taiwanesische Hersteller ist seit kurzem als Preisbrecher bei der DVD-Player-Konkurrenz gefürchtet. Doch nicht nur DVD-Spieler, sondern auch Digital-TV-Decoder wie Motorolas Streammaster werden Nuon-optimierte Anwendungen und Spiele verarbeiten können.



Der erste DVD-Player mit Nuon-Chip und Internet-Anschluss: Samsungs Extiva.



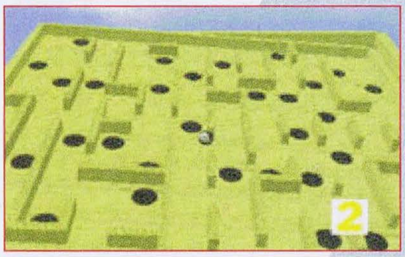
Nicht nur einige Nuon-Spiele sind bereits fertig, auch Zubehör wie diese Controller stehen ab März im Handel bzw. liegen den Geräten bei.

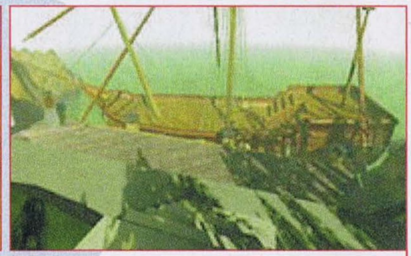






Ob sich's besser spielt als es aussieht? "Freefall 3050 A.D." von Total Arkade Software, erhältlich ab Mai.





Für Geschicklichkeits- und Knobelfans: Links seht Ihr das Murmelspiel "Maze" von Entwickler Fungus, rechts den Adventure-Klassiker "Myst".

Das Interesse an den ersten Nuon-Geräten auf der CES nutzten Software-Entwickler für die Präsentation ihrer Spiele. Den in unseren Augen interessantesten Nuon-Spielen "Iron Soldier 3" und "Tempest 3000" haben wir separate Kästen spendiert. Action satt verspricht "Freefall 3050 A.D." von Total Arkade Software. Im Cyber-Anzug fliegt Ihr mit einem Affenzahn durch ein 3D-Labyrinth und nehmt den Finger nicht vom Feuerknopf. Rennspieler freuen sich auf den Fun-Racer "Merlin Karting" vom belgischen "Atari Karts"-Entwickler Miracle. Dutzende Strecken in acht verschiedenen Landschaften und eine simple Steuerung sollen für Mehrspieler-Spaß im Wohnzimmer sorgen. Auf manchen Kursen steigt Ihr sogar vom Kart um in ein pfeilschnelles Rennboot. Hasbro ist ebenfalls Nuon-Lizenznehmer und kündigt Umsetzungen einiger Brettspiele wie "Monopoly" und "Spiel des Lebens" an. Eventuell finden auch Neuauflagen der Atari-Klassiker "Pong" und "Missile Command" den Weg in den DVD-Player.



Ein Kultspiel aus 8-Bit-Zeiten im Nuon-Gewand: "Rocky Horror Picture Show".

Mit "Myst" erscheint nicht zuletzt eines der meistverkauften Computerspiele aller Zeiten für die Nuon-Plattform. Das Adventure kam mit Standbildoptik und dichter Atmosphäre besonders bei der



Auch Branchenriese Toshiba hat DVD-Player mit Nuon-Chip angekündigt

IRON SOLDIER 3

Made in Germany

Ein deutsches Team arbeitet seit fast zwei Jahren parallel an Playstation- und Nuon-Versionen von "Iron Soldier 3". Das Grundkonzept der beiden Vorgänger, die zu den wenigen Highlights auf Ataris Jaguar-Konsole gehörten, wurde beibehalten: Ihr steuert einen metergroßen Kampfroboter in einer frei begehbaren 3D-Umgebung. Durch unterschiedliche Missionsziele, intelligente Gegner und individuelle Bewaffnung Eures Mechs kommt auch die Taktik nicht zu kurz. Optisch sieht die Nuon-Version schöner aus als die Playstation-Fassung, die Demo-Version auf der CES offenbarte vor allem durch Textur-Filterung und Videosequenzen in MPEG2-Qualität einen Grafikvorsprung. "Iron Soldier 3" für Nuon ist fertig, die Eclipse-Entwicklung wird zum Start der DVD-Player mit Nuon-Chip (März in USA, Herbst in Europa) im Handel stehen.



"Iron Soldier 3" läuft auf Nuon-kompatibler Hardware in Highres (640x480)



Intro und Zwischensequenzen erstrahlen auf der DVD in einzigartiger Qualität







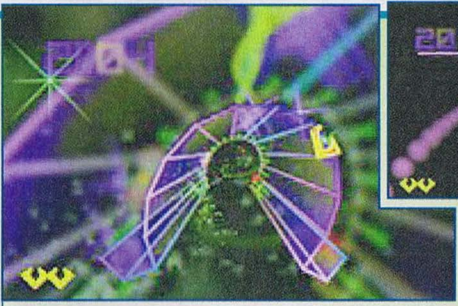
Die Umgebung in "Iron Soldier 3" dürft Ihr nahezu vollständig zerstören

KARRIERE

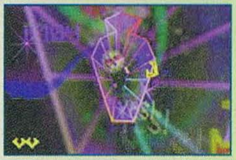
TEMPEST 3000

Vektor-Revival

Kultprogrammierer Jeff Minter ist der namhafteste Software-Entwickler für Nuon. In der Softographie des bekennenden Fans exotischer Konsolen stehen nicht zuletzt C64-Klassiker wie der "Defender"-Clone "Attack of the Mutant Camels". Außerdem faszinierte uns Minter mit dem Vektor-Spektakel "Tempest 2000" auf dem Atari Jaguar. Auf DVD-Playern mit Nuon-Chip erstrahlt "Tempest" nun erstmals in hochauflösendem Glanz, auch spielerisch soll "Tempest 3000" abwechslungsreicher sein als der unterhaltsame Jaguar-Vorgänger. Natürlich dürfen pulsierende Techno-Sounds im Hintergrund nicht fehlen. "Tempest 3000" erscheint im April, vorerst exklusiv für Nuon. Ob noch andere Konsolen mit einer Version bedacht werden, steht in den Sternen.



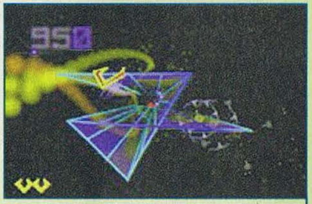




Schau mal, so viele Lichter: Psychedelische Farbverläufe erinnern an den letzten Alkoholrausch.



Jeff Minter präsentierte "Tempest 3000" auf der CES höchstpersönlich



Da werden Erinnerungen wach: So ähnlich sah schon der "Tempest"-Automat 1981 aus.







Auf jeder Plattform gern gesehen: Funracer im "Mario Kart"-Stil – hier "Merlin Kart" von Miracle.

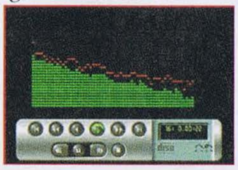


Komfortabler als bei vielen DVD-Playern präsentiert sich die Nuon-Benutzerführung

älteren Zielgruppe sehr gut an und ist dadurch für den Heimkino-Fan prädestiniert. Eher für phlegmatische Personen eignet sich dagegen "Space Ace" – der Zeichentrick-Reaktionstest erschien für fast jedes System der letzten zehn Jahre und kommt nun auch für Nuon.

Optisch wirken bisherige Nuon-Spiele unspektakulär. Nur wenige Produkte wie "Iron Soldier 3" sehen besser aus als Ihr es von Playstation- und N64 kennt – mit Next-Generation-Konsolen à la Dreamcast kann Nuon offensichtlich nicht mithalten. Nuon-Erfinder VM Labs sieht seinen Chip aber auch nicht als Konkurrenz zu Spielekonsolen, sondern als eine zusätzliche Plattform für Gelegenheitsspieler. Durch die richtigen Partner in den boomenden DVD- und Digital-TV-Märkten ist eine Etablierung des Nuon-Standards nicht unwahrscheinlich, zumal der vielseitig zu verwendende Nuon-Chip in der Massenfertigung nicht mehr kostet als bisherige MPEG2-Decoderchips. *ts*

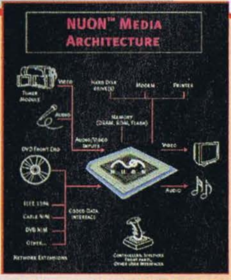




Übersichtlich und umfangreich: Ein Blick auf das DVD- und CD-Menü der Nuon-Software.

DIE TECHNIK VON NUON

1.500 MIPS



Der Nuon-Chip vereint Prozessor, Grafik- und Soundeinheit und steuert über ein eigenes Betriebssytem alle Funktionen von DVD-Player, Digital-Decoder oder Settop-Box. Die Prozessorleistung von 1.500 Millionen Instruktionen pro Sekunde (MIPS) klingt im Vergleich zu Dreamcast (360 MIPS), N64 (100 MIPS) und Playstation (33 MIPS) gigantisch, relativiert sich aber durch die fehlenden Co-Prozessoren. So erfordert die Nuon-Programmierung einiges an Know-How. Nuon ist für 2D- und 3D-Grafik gleichermaßen geeignet, zur Verschönerung einer Polygonoptik stehen Funktionen wie Bilineares Filtering und perspektivisch korrektes Texture Mapping zur Verfügung. Die Qualität der DVD-Darstellung soll laut Nuon-Entwickler VM Labs mit den besten DVD-Playern am Markt mithalten. Auch soundtechnisch gibt sich Nuon keine Blöße und unterstützt u.a. Dolby Digital, DTS sowie MP3. Spielesoundtracks und eingebaute Karaoke-Anwendungen erschallen in CD-Qualität.

10 Jahre Theo Kranz Versand

0931-354522 ODER **0180-5211844**

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Laden
Theo KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
dynatex
Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
Theo KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

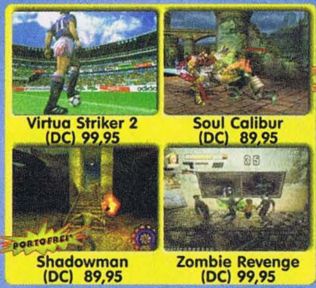
Der Versandspezialist: Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg



Theo KRANZ VERSAND UND LADEN

Dreamcast

Artikel	Preis
Dreamcast	494,-
Controller orig.	59,95
Dreamcast-Stick orig.	94,95
Keyboard orig.	59,95
Vibration Pack orig.	49,95
VMU-Card orig.	59,95
Racing GP (Lenkrad) orig.	124,95
Pistole Dreamblaster	74,95
Scart-Kabel orig.	49,95
Blue Stinger	94,95
Crazy Taxi (Feb)	89,95
Deadly Skies	89,95
Dragon's Blood (März)	89,95



Virtua Striker 2 (DC) 99,95 · Soul Calibur (DC) 89,95 · Shadowman (DC) 89,95 · Zombie Revenge (DC) 99,95

Dreamcast



Crazy Taxi (DC) 89,95

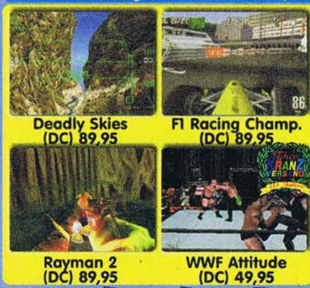
Artikel	Preis
ECW Hardcore Revolut.(März)	89,95
Evolution	84,95
Fighting Force 2	89,95
F1 Racing Championship (März)	89,95
F1 World Grand Prix	99,95
Get Bass inkl. Controller	169,95

Dreamcast

Artikel	Preis
Heroes o.Might & Magic 3(Mä.)	89,95
House of Dead 2	89,95
Hydro Thunder	99,95
Marvel vs. Capcom	89,95
Millenium Soldier-Expandable	89,95
NBA Y2K (Feb)	94,95
NFL Quarterb.Cl.2000	89,95
Power Stone	89,95
Rainbow Six	89,95
Rayman 2 (März)	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
ReVolt	89,95
Sega Rally 2	99,95
Shadowman	89,95
Slave Zero (Feb)	99,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	89,95
Speed Devils	89,95
Streetfighter Alpha 3	89,95
Suzuki Alstare Racer	89,95
Trick Style	89,95

Dreamcast

Artikel	Preis
UEFA Striker	99,95
Vigilante 8 2nd Off.(Feb)	94,95
Virtua Fighter 3 tb	89,95
Virtua Striker 2	89,95
Wild Metal Country	89,95
Zombie Revenge (Feb)	89,95



Deadly Skies (DC) 89,95 · F1 Racing Champ. (DC) 89,95 · Rayman 2 (DC) 89,95 · WWF Attitude (DC) 49,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

NINTENDO 64

Artikel	Preis
Nintendo 64 Color Edition	199,-
N64 Donkey Kong Pak	299,-
Control Pad orig. clear purple	54,95
Mem. Card orig. 0,25 M	34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze	29,95
Expansion Pak - Blaze	49,95
Equalizer - Mogelmodul	59,95
XPloder	99,95
Rumble Pak original	34,95
Rumble Pak LX4 Tremor	29,95
Rumble Pak LX4 Tr.+1M	49,95
Transfer Pak orig.	29,95
Armorines in Pr.Sw. (dt.)	89,95
Armorines in Pr.Sw. (engl.)	89,95
Army Men-Sarge's Heroes(Feb)	99,95
Battle Zone 64 (Feb)	109,95
Castlevania 3D	109,95
Daikatana (März)	109,95
Donkey Kong 64 (+Speicher)	129,95
Earthworm Jim 3D	89,95
ECW Hardcore Revolut.(März)	99,95
F1 Racing Championship(April)	109,95

NINTENDO 64



Ruff & Tumble (N64) 109,95 · Toy Story 2 (N64) 89,95 · Daikatana (N64) 109,95 · Rayman 2 (N64) 119,95

Artikel	Preis
Fighting Force 64	109,95
Gauntlet Legends	109,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	119,95
Grand Theft Auto	99,95
Hybrid Heaven	99,95
Jet Force Gemini	109,95
Mario Party	89,95
NBA Live 2000	99,95
NBA Jam 2000	89,95
Nuclear Strike	109,95
Rocket - Robot on Wheels	114,95
Rainbow Six	99,95

NINTENDO 64

Artikel	Preis
Rayman 2	119,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Roadsters '99	89,95
RTL World League Soccer	109,95
Ruff & Tumble (Feb)	109,95
Shadowman	89,95
South Park Rally (Feb)	89,95
Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Supercross 2000 (Feb)	99,95
Super Smash Bros.	89,95
Top Gear Rally 2	109,95
Toy Story 2 (Feb)	89,95
Turok Legenden d. verl. Landes	89,95
Turok Rage Wars (engl.)	99,95
Vigilante 8 2nd Offense	89,95
WCW Mayhem	99,95
Worms Armageddon	109,95
Wrestlemania 2000	114,95



ECW Hardcore Revolution (N64) 99,95

GAME BOY COLOR

Artikel	Preis
GameBoy Color	139,95
Linkkabel univers.	19,95
Armorines in Pr.Sw.	59,95
Army Men (Feb)	59,95
Dragon Quest Monster	64,95
ECW Hardcore (Feb)	64,95
FIFA 2000	64,95
Game & Watch Gallery 3 (Apr)	44,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	64,95
Int. Track & Field	64,95
Konami Winter Games	64,95
Mission Impossible	64,95
NHL 2000	64,95
Oddworld: Abe's Exoddus(Feb)	64,95
Pumuckl + B. Maja Case (SVR)	59,95
Rainbow Six	64,95
Rayman (Feb)	64,95
Ready 2 Rumble Boxing	64,95
Resident Evil (März)	59,95
Star Wars Racer (Rumble)	64,95
Street Fighter Alpha	54,95
Super Mario Bros. DX	64,95
TOCA Touring Car (Feb)	64,95
Tomb Raider (März)	64,95
Top Gear Rally 2	59,95
Turok: Rage Wars	59,95
Worms Armageddon	59,95
Wrestlemania 2000	64,95

NINTENDO 64 Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Artikel	Preis
Aero Gauge	29,95
Body Harvest	49,95
Bomberman Hero	59,95
Chalies Blasts Territory	49,95
Dark Rift	29,95
F-Zero X	59,95
Forsaken	39,95
G.A.S.P.	29,95
Hexen	19,95
Iggy's Reckin' Balls	39,95
Int. Superstar Soccer'98	39,95
Madden 64	29,95
NBA Courtside	29,95
NBA Jam '99	29,95
NBA Pro '98	29,95
NFL Quarterback Club'99	29,95
NHL Pro '99	99,95
NHL Breakaway Hock.'99	29,95
Offroad Challenge	29,95
Penny Racers	49,95
Racing Simulation 2	49,95
Rakuga Kids	29,95
Silicon Valley	39,95
Tetrisphere	79,95
Tonic Trouble	79,95
Turok 2 - deutsch	39,95
Turok 2 - engl. PAL	39,95
Waialae C.C. True Golf	49,95
WCW Revenge	39,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!



Donkey Kong 64 (inkl. Speichererw.)(N64) 129,95

PLAYERS CHOICE

Artikel	Preis
F1 World Grand Prix	64,95
Lylat Wars	64,95
Mario Kart 64	64,95
Snowboard Kids	64,95
Wave Race 64	64,95

GAME BOY Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Artikel	Preis
Bust A Move 2	29,95
Gargoyles Quest	34,95
Oddworld: Abe's Abent.	34,95
On the Tiles	34,95
Spirou	34,95
Superman	29,95
Tamagotchi	29,95
Top G. Rally (Rmbl) COLOR	59,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

POKéMON

Artikel	Preis
Pokèmon - blaue Edition	64,95
Pokèmon - rote Edition	64,95
Pokèm. Pikachu Ped-o-Meter	44,95
Spieleberater Pokèmon	24,95
Sammelkarten: Theme Decks	21,95
Booster . 6,95 Starter Set	21,95
Pikachu Plüschfigur gross	29,95
Pokémon Plüschfigur klein	19,95



Sammelkarten und Plüschfigurenwerden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 235

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

KOSTENLOS – KOSTENLOS – KOSTENLOS

Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin

- durch Einsenden dieses Coupons - oder
- per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten und Sie adressierten Rückumschlag - oder
- einfach per E-Mail an info@tkgames

10 Jahre Theo Kranz Versand

10 Jahre Theo Kranz Versand

PlayStation

- PlayStation Dual Shock 249,-
- Antennenkabel 24,95
- RGB-Kabel 14,95
- Controller Dual Shock orig. ... 59,95
- Memory Card 15 Block orig. .. 29,95
- Lenkrad Jordan GP 119,95
- Pistole Scorpion 59,95



Internat. Track & Field 2 (PSX) 89,95

- Pro Carry Case - Blaze 69,95
- Gamebuster CDX 99,95
- XPloder FX 84,95
- Multi Tap 44,95
- Space Station 24,95



Int. Superstar Soccer Pro Evolution (PSX) 89,95

- Action Man 79,95
- Action Pack (3 Spiele) 89,95
- Ace Combat 3 99,95
- Alien Resurrection (März) 89,95
- Ape Escape 99,95



Dune 2000 (PSX) 89,95



Tomb Raider 4 (PSX) 99,95



Dino Crisis (PSX) 89,95



ECW Hardcore Rev. (PSX) 89,95

PlayStation Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- Dead or Alive 49,95
- Forsaken 29,95
- Int. Superstar Soc.Pro'98 29,95
- Newman Haas Racing 29,95
- Ninja 39,95
- Popoulos 49,95
- R-Types 29,95
- Racing Simulation 2 39,95
- Shadowman 49,95
- Sports Car GT 69,95
- J.McGrath Supercross'98 39,95
- Tai Fu 69,95
- Vs. (Versus) 29,95
- Wild Nine's 39,95
- World League Soccer '98 29,94
- WWF Attitude 49,95
- „Z" 49,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

Schnell, schneller Theo Kranz Versand! Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon **am nächsten Morgen** bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **portofrei***! Nutzen Sie unseren besonderen **Vorbestell-Service**: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt **portofrei***. **Bestell-Annahme**: 8:30-20:00 Uhr, Sa.10:00-16:00 Uhr.

PlayStation

- Armorines in Project S.(Apr.) . 94,95
- Army Men 3D (Feb) 89,95
- Army Men Air Attack (Feb) ... 89,95
- Army Men-Sarge's Heroes(Mä.)89,95
- Autobahn Raser 2 79,95
- Barbie Race & Ride 49,95
- Billiard Nights 79,95
- Box Champions 2000 89,95
- Caesar's Palace 2000 89,95
- Championship Motocross 89,95
- Chessmaster II 89,95
- C&C Alarmst.Rot:Gegenschlag 89,95
- Cool Boarders 4 (Feb) 89,95
- Crash Team Racing 99,95
- Crusaders of Might & Mag(Mä.)89,95
- Demolition Racer 89,95
- Destrega 99,95
- Die Hard Trilogy 2 (Feb) 89,95
- Dino Crisis 89,95

3 % Rabatt (Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert bei Konsolenartikeln)

Keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!

Theo KRANZ VERSAND feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit [PORTOFREI] gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur MasterCard und VISA) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM für Konsolenartikel erhalten Sie 3% Rabatt (Skonto)!

10 Jahre



Resident Evil 3 (PSX) 99,95

- Discworld Noir (Feb) 84,95
- Disneys Magical Tetris 89,95
- Driver 89,95
- Dune 2000 (Feb) 89,95
- ECW Hardcore Revolution (Feb) 89,95
- Ehrgeiz (Feb) 99,95
- F1 Racing Championship (Apr.) 89,95
- F1 World Grand Prix 89,95
- Fear Effect (März) 89,95
- FIFA 2000 89,95
- Fighting Force 2 89,95
- Final Fantasy VIII 119,95
- Ford Racing (Feb) 89,95
- Formel 1 '99 99,95
- Fussball Live 99,95
- G-Police 2: Weapons of Just. 89,95
- Gran Turismo 2 99,95
- Grand Theft Auto 2 89,95
- Grandia (dt.)(Feb) 89,95
- Gute Zeiten-Schl.Zeiten 2 79,95
- Hell Night 89,95
- Int. Superstar Soc. Pro Ev.eb) 89,95
- Int. Track & Field 2 89,95

inkl. MultiTap orig. 139,95 solange Vorrat reicht



Jade Cocoon (PSX) 89,95



Crash Team Racing (PSX) 99,95



Ace Combat 3 (PSX) 99,95



Ruff & Tumble (PSX) 89,95

PlayStation

inkl. Lenkrad 169,95 solange Vorrat reicht



Gran Turismo 2 (PSX) 99,95

- Jade Cocoon: Tamamayu Leg. .. 89,95
- J.Bond: Tomorrow Never Dies 89,95
- Warpath: Jurassic Park 89,95
- Killer Loop ...... (Y.A.R.G) 89,95

- 24 Stunden von LeMans 89,95
- Legacy of Kain: Soul Reaver ... 99,95
- LEGO Racers 89,95
- LEGO Rock Raiders 89,95
- Medal of Honor 99,95
- Metal Gear Solid 89,95
- Metal Gear Solid VR Miss. 44,95
- Millenium Soldier - Expendable 79,95
- Mission Impossible 89,95
- MTV-Sports: Snowboard. 89,95
- Music 2000 89,95
- Nascar 2000 89,95
- NBA Live 2000 89,95
- Need for Speed 4 89,95
- NFL Blitz 2000 89,95
- NHL 2000 89,95
- No Fear-Downhill Mountain B. 89,95



Final Fantasy VIII (PSX) 119,95

- Overblood 2 89,95
- Pac-Man World 89,95
- PGA European Tour Golf 79,95
- Plane Crazy 89,95
- Player Manager 2000 (Feb) .. 89,95
- Point Blank 2 - inkl. G-Con 45 159,95
- Pong 79,95
- Prince Naseem Boxing 89,95
- Pro Pinball - Fantastic Journey 89,95
- PSX Pack 1 (3 Spiele) 89,95
- PSX Pack 2 (3 Spiele) 89,95
- PSX Pack 3 (3 Spiele) 89,95
- Railroad Tycoon II 89,95
- Rainbow Six 89,95
- Ready 2 Rumble Boxing 89,95
- Real Fishing 89,95
- Renegade Racing 89,95
- Resident Evil 3 (Feb) 99,95
- ReVolt 84,95
- Roadsters 89,95
- Road Rash Jailbreak (Feb) 89,95

PlayStation

- Ronin Blade 89,95
- Ruff & Tumble 79,95
- Die Schlümpfe 89,95
- Shadow Madness (Feb) 89,95
- Shao Lin 89,95
- Silent Hill 89,95
- Sled Storm 89,95
- South Park 84,95
- South Park Rally 89,95
- South Park Luv Shack 89,95
- Space Debris 89,95
- Spec Ops 89,95
- Speed Freaks - Wheel Nuts .. 99,95
- Spyro 2 - Gateway to Gli. 99,95
- Star Wars Episode 1:Dunkle B. 89,95
- Suikoden 2 (Feb) 89,95
- Superbike 2000 (Feb) 89,95
- Supercross 2000 89,95
- Tarzan 99,95
- Theme Park World (März) 89,95
- Tiny Tank (Feb) 89,95
- Tomb Raider 4 - Last Revelation 99,95
- Tony Hawk's Pro Skater 89,95
- Toy Story 2 89,95
- Trasher Skate & Destroy 89,95
- Tunguska 84,95
- UEFA Striker 84,95
- Urban Chaos 89,95
- Vandal Hearts 2 (März) 89,95
- Vigilante 8 2nd Offense 89,95
- WCW Mayhem 89,95
- Wipeout 3 99,95
- Worms Armageddon 89,95
- Worms Pinball 79,95
- Wu Tang Clan 89,95
- Xena: Warrior Princess 89,95



Saga Frontier 2 (PSX) <TBA>

PlayStation PLATINUM

- Alien Trilogy 29,95
- Bust A Move 2 29,95
- C&C 2 Alarmstufe Rot 49,95
- Colin McRae Rally 49,95
- Cool Boarders 2 49,95
- Crash Bandicoot 2 49,95
- Croc 44,95
- Destruction Derby 2 49,95
- Fifa 98 49,95
- Final Fantasy VII 49,95
- Formel 1 '97 49,95
- Gran Turismo 49,95
- Grand Theft Auto 44,95
- Heart of Darkness 44,95
- Hercules 49,95
- Int. Track and Field 44,95
- Jurassic Park 49,95
- MediEvil 49,95
- Mickey's Wild Adventure 49,95
- Micro Machines V3 49,95
- Moto Racer 44,95
- Oddworld:Abe's Oddysee 49,95
- Oddworld: Abe's Exoddus 39,95
- Rayman 44,95
- Soul Blade 49,95
- Street Fig.EX Plus Alpha 44,95
- Tekken 3 49,95
- Tomb Raider 2 49,95
- True Pinball 44,95
- V-Rally 49,95
- Wipeout 2097 49,95
- Worms 44,95



Railroad Tycoon 2 (PSX) 89,95



Morgen stirbt nie (PSX) 89,95



Discworld Noir (PSX) 84,95



Grandia (PSX) 89,95

AUSTRIA EXPRESS Schnellservice für Österreich Tel.:0049-9313545288 Umrechnung inkl. Bankgebühren: 1 DM = 7,8 ÖS, Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 245

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur MasterCard oder VISA): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. [PORTOFREI]: Dieser Artikel wird portofrei verschickt*. [PORTO]: Jubiläumsangebot, das aufgrund des niedrigen Preises bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt.

Wissen zum Sammeln

SYSTEM	AUSGABE
Playstation	2/2000
Nintendo 64	3/2000
Dreamcast	in Kürze
Universal-Zubehör	in Kürze

Zubehörführer 2000
Mittendrin, statt nur dabei

Ein reichhaltiges Peripherie-Angebot gibt's mittlerweile auch für Nintendos 64-Bitter. Wir zeigen Euch, mit welchem Zubehör Ihr den ultimativen Spielspaß erlebt.

Speicher-erweiterung



MAN!AC-EMPFEHLUNG: Expansion-Pak
HERSTELLER: Nintendo
ZIRKA-PREIS: 50 Mark
FAZIT: Mittlerweile ein Pflichtartikel. Viele N64-Spiele wie „Armorines" oder „Star Wars: Racer" profitieren durch höhere Auflösung vom Expansion-Pak.

FÜR DEN GELEGENHEITSSPIELER

Speicherkarte



MAN!AC-EMPF
1 MB Linear Memory
HERSTELLER: Bla:
ZIRKA-PREIS: 30 Mark
FAZIT: Mit 498 Blöcken fast die vierfache Kapazität des Nintendo-Originals ohne Umschalten der Speicherbänk

Joypad-Verlängerung



MAN!AC-EMPFEHLUNG: diverse
HERSTELLER: diverse
ZIRKA-PREIS: 15 Mark
FAZIT: Anstatt Euren Fernseher oder Eure Couch zu verschieben, greift Ihr lieber zum Verlängerungskabel (meist mit zwei Meter Länge).

Lenkrad-Ersatz



MAN!AC-EMPFEHLUNG: Ultra Racer 64
HERSTELLER: Interact
ZIRKA-PREIS: 80 Mark
FAZIT: Das NeGcon-Pendant fürs N64. Analoger Gas/Brems-Knopf und ein rutschsicheres Drehrad mit optimalem Gegendruck.

Rumble-Pak



MAN!AC-EMPFEHLUNG: LX4 Tremor Pak (+1MB)
HERSTELLER: Gamester
ZIRKA-PREIS: 30/50 Mark
FAZIT: Das Tremor-Pak benötigt keine Batterien und ist auch als Rumble-Pak/Speicherkarten-Kombination mit 1 MB Kapazität erhältlich.

Zusatz-Controller



MAN!AC-EMPFEHLUNG: N64 Controller
HERSTELLER: Nintendo
ZIRKA-PREIS: 50 Mark
FAZIT: Das Nintendo-Original gibt's in unterschiedlichen Farben. Es bietet die beste Ergonomie, und mit dem Analogstick steuert Ihr sehr präzise.



FÜR DEN PROFI

Lenkrad



MAN!AC-EMPFEHLUNG: Race Pro
HERSTELLER: Thrustmaster
ZIRKA-PREIS: 200 Mark
FAZIT: Das Kombi-Lenkrad (auch an der Playstation zu betreiben) überzeugt durch stabile Verarbeitung, optimalen Gegendruck und perfekte Ergonomie.

Cheat-Modul



MAN!AC-EMPFEHLUNG: Xploder 64
HERSTELLER: Blaze
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
FAZIT: Nicht ganz so funktionell wie Cheat-Module auf der Playstation, aber in kniffligen Spielen unerlässlich, wollt Ihr den Abspann genießen.

Import-Adapter



MAN!AC-EMPFEHLUNG: Passport Plus
HERSTELLER: EMS
ZIRKA-PREIS: 70 Mark
FAZIT: Der Passport Plus ermöglicht das Abspielen von japanischen und amerikanischen N64-Modulen auf einem PAL-Gerät. Leider funktioniert's nicht mit allen Spielen, dafür bietet der Passport Plus auch Cheat-funktionen.

Tragetasche



MAN!AC-EMPFEHLUNG: Pro Carry Case
HERSTELLER: Blaze
ZIRKA-PREIS: 80 Mark
FAZIT: Ursprünglich für die Playstation konzipiert, ist das Pro Carry Case mangels Alternative auch für N64-Profis interessant.

FÜR DEN FREAK

NES/Super-NES-Adapter



MAN!AC-EMPFEHLUNG: Tristar 64
HERSTELLER: Ultimate Video Game Accessoires
ZIRKA-PREIS: 180 Mark
FAZIT: Mit dem Tristar 64 erweckt Ihr Eure 8- und 16-Bit-Perlen auf dem N64 zu neuem Leben. Es funktionieren fast alle Spiele.

Fotokamera



MAN!AC-EMPFEHLUNG: Game Boy Color & Pocket Camera
HERSTELLER: Nintendo
ZIRKA-PREIS: 200 Mark
FAZIT: Mit dem ab März erhältlichen Transfer Pak tauscht Ihr bei Spielen wie „Mario Golf" und „Pokemon Stadium" Daten zwischen Game Boy und N64 aus. In „Perfect Dark" könnt Ihr sogar Gesichtstexturen durch Fotos ersetzen, die Ihr mit der Pocket Camera schießt.

Spielstand-Archivierung



MAN!AC-EMPFEHLUNG: Dex Drive
HERSTELLER: Interact
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
FAZIT: Über das beiliegende Verbindungskabel archiviert Ihr Eure Memory-Card-Inhalte auf dem PC und ladet Spielstände aus dem Internet.

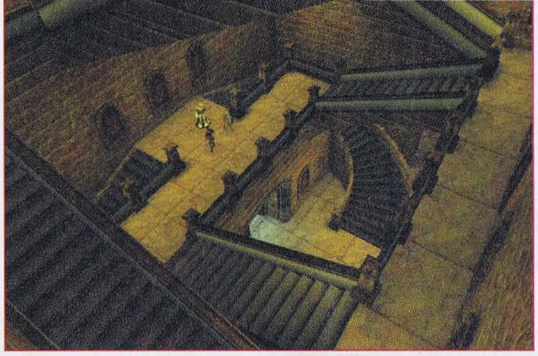


Disk-Drive



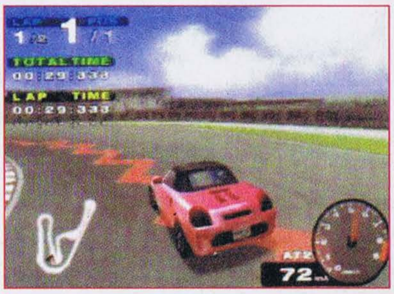
MAN!AC-EMPFEHLUNG: 64 DD
HERSTELLER: Nintendo
ZIRKA-PREIS: 250 Mark (Import)
FAZIT: Das Diskettenlaufwerk mit 64-MB-Medien lässt sich nur am japanischen N64 betreiben und wird wohl nicht in Deutschland erscheinen.

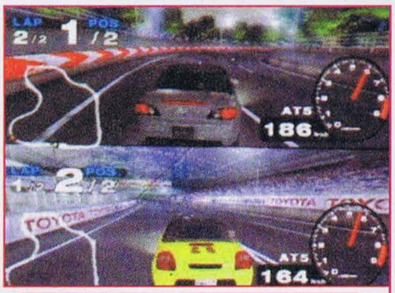






THQs "Summoner" verknüpft traditionelle Rollenspielmechanik mit hochauflösender 3D-Grafik. Die PS2-Version könnte die gezeigte PC-Optik toppen.





Konkurrenz zu "GT 2000" und "Ridge Racer 5": Square schickt "Driving Emotion Type-S Racing" ins Rennen.

Frohe Erwartung

Während die Japaner bereits im Februar die PS2 antesten dürfen, beginnen westliche Entwickler erst jetzt mit der Preisgabe ihrer Projekte.

Als Testlauf und zur Steigerung des Medieninteresses veranstaltet Sony Japan Mitte Februar eine zweitägige Messe, bei der das Publikum selbst Hand an die PS2 legen darf. Auf etwa 500 Konsolen sollen dann bereits 20 Titel spielbar sein. Darunter befinden sich illustre Namen wie "Gran Turismo 2000" und "Street Fighter Ex 3", aber auch einige Überraschungskandidaten. So wird Rollenspielspezialist Square erstaunlicherweise mit "Driving Emotion Type-S Racing" ein reinrassiges Rennspiel vorstellen. In diversen Touren- und Sportwagen flitzt Ihr über bekannte japanische Strecken wie Suzuka oder Tsukuba, aber auch europäische Landpartien und Highway-Rasereien fehlen nicht. Der Wagenpool setzt sich aus lizenzierten Autos japanischer Hersteller wie Honda, Toyota oder Subaru zusammen. Besonders stolz ist Square auf den Zweispieler-Splitscreen, der weder durch Detailverlust noch Einruch der Bildrate getrübt sein soll. Von Square-Partner Electronic Arts wird auf der Sony-Show mit "FIFA 2000" zum ersten Mal ein EA-Sports-Titel gezeigt. Bislang hielten die nordamerikanischen Muskelmeister ihr PS2-Engagement ziemlich bedeckt – wenn auch niemand daran zweifelte, dass die neue Konsole die volle Breitseite an Sportspielen abbekommen würde. Viele andere westliche Entwickler folgen EAs Beispiel und beginnen, Informationen und Bilder ihrer Projekte zugänglich zu machen. So überraschte z.B. THQ mit der Ankündigung des Rollenspiels "Summoner", das pünktlich zum USA-Start erscheinen soll. In einer 3D-Fantasywelt, die aus dynamischen Kameraperspektiven dargestellt wird, geht Ihr mit Hauptcharakter Joseph auf Monsterjagd. Durch weitere Helden wandelt sich das Ein-Mann-Unternehmen im Lauf der Zeit zur machtvollen Party. Die Missionsstruktur kombiniert freies Erkunden mit linearem Spielverlauf, das Angebot an unzähligen optionalen Aufträgen verspricht ausdauernden Rollenspielspaß. Ein weiterer interessanter Titel kommt von den englischen Mythos Games. Die Urheber der Taktikserie "X-Com" basteln gerade an der Fortsetzung "Dreamland". Wie gehabt macht Ihr Euch als Befehlshaber eines Militärkommandos daran, die Erde vor der Alien-Invasion zu retten. In isometrischen Landschaften lenkt Ihr Eure Marines, sammelt Waffen oder rettet Zivilisten, bis Euch die Bewegungspunkte ausgehen. Das ehedem grafisch solide Strategical wird Ende des Jahres in spektakulärer Optik auf der PS2 erstrahlen. *sf*



SCHLAFLOSE NÄCHTE

DIE VORFREUDE TOP 5

Wie alle Konsolenbegeisterten können natürlich auch wir die Veröffentlichung der PS2 kaum erwarten. Entwickler machen uns mit einer Unzahl Ankündigungen den Mund wässrig, beeindruckende Bildschirmfotos geben Anlass zur Schwärmerei. Auf welche fünf Spiele wir uns besonders freuen und welche Hoffnungen wir in sie legen, sagt Euch unsere Top 5.

5. Munch's Odyssee
...weil die Modukons in 3D noch bemitleidenswerter aussehen.

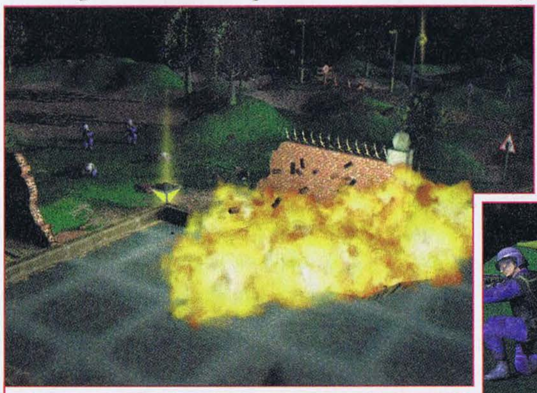
4. Grand Turismo 2000
...weil perfektes Fahrgefühl endlich mit grandioser Optik gepaart wird.

3. The Bouncer
...weil Square mit der Gang-Action den interaktiven Film neu definiert.

2. Tekken Tag Tournament
...weil es die bereits hervorragende Arcade-Version perfektioniert.

1. Demon Warrior
...weil bei der düsteren Samurai-Geschichte selbst Zombies gruseln.









Fast zu schön für Runden-Strategie: "Dreamland" der "X-Com"-Macher Mythos Games (Bilder: PC)

Dreamcast übertrifft alle Erwartungen in den USA

Im Dezember wurden über eine halbe Million 128-Bit-Konsolen in Nordamerika abgesetzt

Sega of America hat allen Grund zum Jubeln. Seit einem fabelhaften Auftakt bei der Veröffentlichung des Dreamcast am 9. September 1999 boomen die Verkäufe ohne Pause. Ausgerechnet an Heiligabend wurde die Marke von 1,5 Millionen abgesetzter Konsolen erreicht – drei Monate früher als ursprünglich vorausgesagt. Im Dezember gingen rein rechnerisch jede Minute zehn Dreamcast über die Ladentheke.
Auch die Spieleverkäufe geben den Sega-Managern Anlass zum Händereiben. Während der US-Weihnachtsferien lag das Verhältnis verkaufter Software zu Hardware bei 3:1. Als populärste Titel stellten sich dabei "NBA 2K", "NFL 2K" und "Sonic Adventure" heraus. Aber auch "Toy Commander" und "Sega Bass Fishing" erfreuten sich großer Beliebtheit. Die bislang 40 Titel große Spielepalette des Dreamcast soll in den USA bis zum Ende des Jahres auf 160 wachsen. In Europa wurden laut Sega-Angaben bislang 650.000 PAL-Dreamcast abgesetzt.
Aus Japan werden dagegen die ersten größeren Discountaktionen bei Dreamcast-Utensilien gemeldet. So bieten Läden im Tokioter Elektronik-Paradies Akihabara das Sega-Lenkrad bereits für knappe 40 Mark an, der Preis für "Sonic Adventure" wurde um die Hälfte reduziert und "Incoming" können die Japaner schon für ganze 20 Mark erstehen.

Ran an den Speck

Interact bietet eine preisgünstige Alternative zur Sony-Maus

Wer "Command & Conquer", "Warcraft 2" oder "Discworld" mit einem normalen Controller gespielt hat, weiß um die Notwendigkeit einer Playstation-Maus. Interacts Konsolen-Nager verfügt über zwei Mikroschalter-Tasten und fühlt sich nur in großen Händen etwas unwohl – Normalsterbliche steuern komfortabel und ermüdungsfrei. Die gute Verarbeitung lässt auf eine lange Lebenszeit hoffen. Mit einem Preis von 30 Mark kostet Interacts 'PSX Mouse' nur halb soviel wie das Sony-Original, welches allerdings mit Mauspad geliefert wird. Erhältlich ist das Plastikvieh in jedem gutsortierten Videospielladen.





Frisch auf die Konsole: Oldies aus dem Netz

In Japan sollen antike NES-, Mega-Drive- und PC-Engine-Titel für den Download auf Dreamcast und N64 angeboten werden

Laut Masanori Tanaka, Präsident des N64-Onlinedienstes Randnet, können 64DD-Besitzer in Zukunft die 8-Bit-Zeiten wieder aufleben lassen. Ein NES-Emulator für das Nintendo 64 ist bereits fertiggestellt, nach Beendigung der Lizenzverhandlungen mit Software-Drittanbietern werden Spiele im Randnet angeboten. Für ein paar Mark kommen nostalgische Japaner dann in den Genuss klassischer NES-Titel.
Auch Sega hat Pläne geäußert, Dreamcast-Benutzer über das eingebaute Modem mit Oldies zu versorgen. Mehr, als dass es sich dabei um Mega-Drive- und PC-Engine-Spiele handeln soll, ist aber noch nicht bekannt.



Quelle: Theo Kranz Versand

1 /1 **Tomb Raider 4** — Eidos
Ausdauerndes Ägypten-Abenteuer: Auch in der Nach-Weihnachtszeit hält sich Wonderbra-Model Lara beharrlich an der Spitze der Charts.

2 /5 **Final Fantasy 8** — Square
Der Lieferengpass scheint überwunden: Squares episches Rollenspiel erobert sich mit Quantität und Qualität den Markt zurück.

3 /- **FIFA 2000** — Electronic Arts
EAs Fußballspiel profitiert von der Winterpause. RTL Skispringen ist eben nur ein schwacher Ersatz für Bundesliga und Champions League.

4 /3 **Dino Crisis** — Capcom
Capcoms Dino-Schlachtfest hält sich wacker in den Charts. Mit der Veröffentlichung von "Resident Evil 3" sollte damit wohl Schluss sein.

5 /- **Tony Hawk's Skateboarding** — Activision
Urplötzlich taucht der Trendsportkönig wieder in den Charts auf. Verdient hat er's allemal.

Japan: Konami führt in Gesamtverkäufen

Die Top 10 der japanischen Spiele-Entwickler für das Jahr 1999 fällt auf den ersten Blick überraschend aus

Zeit für Kassensturz und Jahresabrechnung: Bei der Auflistung der Gesamtverkäufe für das Jahr 1999 führt Konami mit knapp zehn Millionen abgesetzten Spielen vor Square und Nintendo. Der Grund für das zunächst erstaunliche Abschneiden Konamis ist der unglaubliche Erfolg der Bemani-Serie. Musikspiele wie "Beatmania" oder "Guitar Freaks" waren im vergangenen Jahr Dauergäste in den japanischen Charts. Am erfolgreichsten erwies sich "Dance Dance Revolution", das mit etwa 950.000 verkauften CDs auf Platz 4 der Jahresabrechnung kam. Auch Platz 2 der bestverkauften Titel 1999 ging an ein Konami-Spiel:

PLATZ	FIRMA	GESAMTVERKÄUFE
1	Konami	9.714.690
2	Square	7.713.410
3	Nintendo	7.360.360
4	Sony	6.211.580
5	Capcom	3.330.690
6	Namco	2.850.490
7	D3 Pub.	2.391.800
8	Bandai	2.247.380
9	Sega	1.963.300
10	Enix	1.735.980

"Yugioh! Duel Monsters", ein Kartenspiel für den Game Boy Color, setzte knapp 1,4 Millionen Stück ab.
Squares Erfolg beruht zu knapp 50% auf "Final Fantasy 8", Nintendo sicherte sich den dritten Platz vor allem durch Pokémon-Titel und das Prügelspiel "Super Smash Brothers" (Platz 6 der Jahres-Top-Ten). Die bei uns unbekannte Firma D3 Publishers machte erfolgreiche Geschäfte mit der Budgetserie "Simple 1500" auf der Playstation. Von den 1.500 Yen (etwa 30 Mark) billigen Spielen schaffte es gar eines – eine Mahjong-Simulation – mit knapp 800.000 verkauften Stück auf den zehnten Platz der Jahres-Top-Ten.
Interessant sind die Zahlen von Sega: Kein einziger Dreamcast-Titel machte den Sprung in die Top 50. Das erfolgreichste Produkt war "Sega Rally 2", das mit 290.000 Einheiten auf den 58. Platz der Charts kam. Das erfolgreichste Capcom-Produkt war "Resident Evil 3" (Platz 3 mit über 1,3 Millionen Einheiten), Sonys "Crash Bandicoot 3" erreichte Platz 5 (935.000 Stück).



TOP 5

Quelle: Theo Kranz Versand

1 /- **Donkey Kong 64** — **Nintendo**
Voll verdiente Führung: Der Affenzirkus ist ein RAREr Glücksfall für die Nintendo-Konsole – zu spaßig, um drauf zu verzichten.

2 /- **Rainbow Six** — **Take 2**
Auf leisen Sohlen schleicht sich der Taktik-Shooter in die Charts. Ob das Buch zum Spiel ähnlich reißenden Absatz findet?

3 /- **Armorines (englisch)** — **Acclaim**
Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben: Die N64-Insektenvernichter wollen nicht warten und ordern deshalb die Import-Version.

4 /1 **Super Smash Bros.** — **Nintendo**
Die Attraktivität sich verkloppender Nintendo-Protagonisten scheint denn doch nicht so groß zu sein. Steiler Fall von eins auf vier!

5 /3 **Turok: Rage Wars** — **Acclaim**
Der dritte Turok würde gerne in die Fußstapfen des Vorgängers treten – angesichts des herben Absackers scheinen die etwas zu groß zu sein.

Peripherie-Partnerschaften

Nach anfänglichen Streitigkeiten kooperiert Sega mit den Zubehörherstellern Interact und Mad Catz

Zunächst hatte Sega Deutschland bei der Einführung des Dreamcast Drittherstellern den Vertrieb ihrer Peripherie noch verboten. Erst im Dezember wurde Firmen wie Interact erlaubt, Ware an den Handel auszuliefern – wohl weil Sega selbst der Nachfrage nach Scartkabeln, VMs und Joypads nicht mehr gewachsen war. Nun hat sich die Situation vollends gewandelt: In kurzem Zeitabstand hat die amerikanische Dependance sowohl mit Interact, als auch mit Mad Catz Verträge unterzeichnet, durch die das Fremdzubehör voll lizensiert wird. Für den Dreamcast-Nutzer bedeutet das zum einen eine größere Peripherie-Palette; zum anderen die Sicherheit, dass sämtliche lizenzierten Geräte einwandfrei mit der Konsole funktionieren. Allein Interact hat in den USA bereits ein Dutzend Produkte auf dem Markt (darunter sogar einen Angelcontroller), eines der interessantesten Teile von Mad Catz ist der PC-Tastatur-Konverter.

US-Gericht verbietet Videospiel-Kopiergeräte

Eine Klage Nintendos gegen die Firma Bung Enterprises endet mit klarem Bescheid gegen Kopierstationen

Ein US-amerikanisches Bundesgericht hat in einem Prozess gegen den Hongkonger Hardware-Hersteller dem Kampf gegen Spiele-Piraterie Vorschub geleistet. Nintendo of America reichte Klage gegen Bung ein, weil die Firma trotz etlicher Abmahnungen den Vertrieb von Kopierstationen für Super Nintendo, N64 und Game Boy nicht einstellte. Das Urteil verbietet Werbung und Verkauf der einschlägigen Produkte auf dem gesamten nord- und südamerikanischen Kontinent. Zudem wurde Bung zu Schadensersatz in Höhe von sieben Millionen US-Dollar (ca. 14 Millionen Mark) gegenüber Nintendo verurteilt. Besonders die amerikanische Zweigstelle des Spielegiganten geht momentan scharf gegen Piraterie vor. Umsätze in Höhe von schätzungsweise 750 Millionen US-Dollar gehen Nintendo pro Jahr weltweit durch Fälschungen und Raubkopien verloren.

Sega-Präsident wird zum Barbie-Boy

Der Industrieveteran Bernard Stolar ist zum Präsidenten von Mattel Interactive ernannt worden

Die Softwaredivision des amerikanischen Spielzeuggiganten Mattel rüstet für die interaktive Zukunft. Nach dem Kauf des Herstellers 'The Learning Company', der im Jahr 2000 mit "Prince of Persia 3D" und "Panzer General 3D" zwei Playstation-Titel auf den Markt bringt, wurde nun ein wohlbekannter Name für die Führungsetage eingekauft. Der 53-jährige Bernard Stolar übt schon seit einigen Jahren starken Einfluss auf die amerikanischen Videospielindustrie aus. Seit 1996 fungierte Stolar als Präsident von Sega of America und zeichnete mitverantwortlich für die erfolgreiche US-Einführung des Dreamcast. Zuvor war er als Vizepräsident von SCEA bereits am US-Launch der Playstation beteiligt. Nicht zuletzt – allerdings weniger erfolgsverwöhnt – arbeitete er zwei Jahre bei Atari als Präsident der Lynx-Abteilung. Welche Expansions- und Produktpolitik Mattel Interactive unter der neuen Führung betreiben wird, ist noch ungewiss. Wahrscheinlich wird sich der Konzern aber am Konkurrenten Hasbro ein Beispiel nehmen, der durch Kauf des Atari-Labels und des Traditionsherstellers Microprose im vergangenen Jahr seine Position im Video- und Computerspielmarkt ausbaute. Wir dürfen uns also auf viele, tolle Barbie-Produkte freuen.

Mit dem Jordan-Lenkrad in die neue F1-Saison

Von Joytech kommt 'The official Jordan Grand Prix Racing Wheel 2' für Playstation und Nintendo 64

Das Lenkrad gibt's in zwei Versionen: Für 150 Mark bekommt Ihr die '2 in 1'-Variante (siehe Bild) mit einem Kombistecker für Playstation und N64 sowie einer Pedaleinheit. Die abgespeckte Version lässt sich nur an die Playstation anschließen, enthält keine Pedale und kostet 100 Mark.
Mit Saugnäpfen fixiert Ihr das 'Jordan Racing Wheel 2' auf einer glatten Oberfläche, Klemmschrauben sind leider keine enthalten. Die Vibration des Lenkrades funktioniert auf beiden Systemen, wobei für die Rumble-Pak-Simulation beim N64 vier AA-Batterien notwendig sind – ein Satz befindet sich im Lieferumfang. Auf ein Memory Pak müsst Ihr ebenfalls nicht verzichten, im Gehäuse befindet sich ein geeigneter Steckplatz.
Das 'Jordan Racing Wheel 2' bietet mehrere Funktionsmodi für größtmögliche Kompatibilität zu erhältlichen und künftigen Spielen. Über den 'Mode'-Knopf justiert Ihr die Sensibilität des Lenkrades – nützlich, wenn das Spiel keine Kalibrierung ermöglicht. Trotzdem fällt der geringe Gegendruck des selbstzentrierenden Lenkrades negativ auf, auch die Knopfbelegung ist unglücklich.



L- und R-Tasten sind schwer zu erreichen, die Beschriftung der Buttons verwirrt. Eine farbliche Unterscheidung zwischen Playstation-, N64- und Funktionsknöpfen wäre wünschenswert. Ganz übel ist das – offensichtlich nach dem Zufallsprinzip – reagierende Steuerkreuz. Die Pedale sind OK, wie bei fast allen Konkurrenzprodukten aber etwas zu hoch.
Fazit: Weder Funktionsumfang noch Verarbeitung des 'Official Jordan Grand Prix Racing Wheel 2' überzeugen vollends. Habt Ihr Playstation und N64 zu Hause, wird Euch zumindest die Kompatibilität zu beiden System gefallen.

COMING SOON



Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

FEBRUAR

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Army Men: Sarge's Heroes	Infogrames	N64	Action
Fear Effect	Eidos	PS	Action-Adventure
Dune 2000	EA	PS	Echtzeitstrategie
Dead or Alive 2	Tecmo	DC	Beat'em-Up
Bundesliga 2000	EA	PS	Fußballmanager
Sega GT	Sega	DC	Rennspiel
Rayman 2	Ubi Soft	PS	3D-Jump'n'Run

MÄRZ

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Beatmania	Konami	PS	Musikspiel
Tony Hawk's Skateboarding	Activision	N64	Sportspiel
Syphon Filter 2	989 Studios	PS	Action-Adventure
Soul Reaver	Eidos	DC	Action-Adventure
Daikatana	Kemco	N64	3D-Shooter
MDK 2	Interplay	DC	Action-Adventure
Need for Speed: Porsche	EA	PS	Rennspiel
Omikron: The Nomad Soul	Eidos	PS	Action-Adventure
Ronaldo V. Football	Infogrames	PS	Sportspiel

APRIL

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Perfect Dark	Nintendo	N64	3D-Shooter
Armorines	Acclaim	PS	3D-Shooter
Iron Soldier 3	Kemco	PS	Action
GTA 2	Take 2	DC	Action
Metropolis Street Racer	Sega	DC	Rennspiel
Baldur's Gate	Interplay	PS	Rollenspiel
Galerians	Crave	PS	Action-Adventure



NEWS

Amerikanische Bürger marschieren gegen Midway

Städtische Finanzhilfe für Midway Games ruft Proteste von Friedensgruppen hervor

Um 700 Arbeitsplätze in der US-Metropole Chicago zu erhalten, haben die Stadtoberen beschlossen, dem Spielehersteller eine Finanzspritze von 2,2 Millionen US-Dollar zukommen zu lassen. Diese Entscheidung wurde von der Bevölkerung zwiegespalten aufgenommen: eine Anti-Gewalt-Gruppe – das 'Christian Peacemaker Team' – demonstrierte Mitte Januar gegen die Unterstützung von Midway. Grund dafür ist der bei uns beschlagnahmte Titel "Mortal Kombat", der von den Protestierenden für die Gewalt an amerikanischen Schulen mitverantwortlich gemacht wird. Selbst Präsident Clinton hat seine Meinung kundgetan, dass das Beat'em-Up "zu brutal für Kinder" sei. Die aus christlichen Splittergruppen bestehende Friedensorganisation ist in der Vergangenheit öfters durch Aktionen gegen Videospiele aufgefallen. Ihr Hauptanliegen ist es, Ladenbesitzer davon zu überzeugen, sich beim Spieleverkauf an die freiwilligen ESRB-Alterswertungen zu halten.

Fantasien für Millionen

"Final Fantasy 8" hat die Sechs-Millionen-Marke überschritten

Seit der Japan-Veröffentlichung des Fantasy-Epos im Februar letzten Jahres hat Square weltweit mehr als sechs Millionen Einheiten an den Mann gebracht. Über die Hälfte davon wurde in Nippon selbst verkauft, europäische Playstation-Spieler griffen etwa eine Million mal zu. Damit verkaufte sich der achte Teil der Saga schneller als der Vorgänger, der im selben Zeitraum etwa 5,7 Millionen mal abgesetzt wurde. Um "Final Fantasy 7" aber insgesamt zu toppen, müssten noch über eine Million Einheiten über die Theke gehen.

Überlebenshilfen für Spieljungen

Zubehörspezialist Interact erweitert mit 'Survival Pack' und 'Worm Light' sein umfangreiches Angebot für dem Game Boy

Das 'Survival Pack' bietet alles, was Fans von Game Boy Color und Game Boy Pocket zum Überleben brauchen. Eine Lupe mit eingebautem Licht sorgt für mobilen Durchblick, ein Akkupack inklusive Netzteil für den notwendigen Saft. Mit dem 'Power Control'-Tastenaufsatz steuert Ihr vor allem Geschicklichkeitsspiele deutlich angenehmer als mit den Original-Tasten. Ein 1,5 Meter langes Linkkabel und eine Stofftasche für Game Boy Color und mehrere Module runden das empfehlenswerte 'Survival Pack' ab. Für 60 Mark gibt's das Equipment in den Farben transparent lila, rot und grün im Fachhandel. Spielt Ihr gerne unter der Bettdecke oder an anderen düsteren Plätzen, bringt Interacts 'Worm Light' Licht ins Dunkel. Das witzig anzuschauende Lämpchen schließt Ihr über den Linkkabel-Port ('EXT') an Eurem Game Boy Color oder Game Boy Pocket an. Die flexible Bauweise sorgt dafür, dass sich das Licht nicht im Display spiegelt. Für 25 Mark bekommt Ihr das tolle 'Worm Light' in den gängigen GBC-Farben.





Mit Sony durch die Schallmauer

Der Playstation-Hersteller verlost im Rahmen des "Ace Combat 3"-Gewinnspiels einen Flug an Bord einer MIG-29

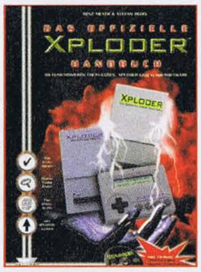
Ganze 25.000 Mark ist der Spaß wert, der für gewöhnlich Schlipsträgern in der Midlife-Crisis vorbehalten ist. Der Gewinner des Wettbewerbs wird von Sony nach Moskau geschickt, um dort an zwei Flügen in einer MIG teilzunehmen und – so er nicht gerade mit der Überprüfung seines Mageninhalts beschäftigt ist – selbst den Steuerknüppel in die Hand zu nehmen. An der Aktion könnt Ihr mittels Coupon teilnehmen, den Ihr z.B. auch in dieser Ausgabe der MAN!AC findet.



Explosive Seiten

Das offizielle Xploder-Handbuch erklärt die Funktionsweise des populären Schummelmoduls und gibt Tipps zur Cheatsuche

Auf 160 Schwarzweiß-Seiten erfahrt Ihr alles über die 'Xploder'-Familie: Wie Cheatmodule arbeiten, wie sich die einzelnen 'Xploder'-Varianten unterscheiden und wie die Installation vonstatten geht. Auch die X-Link-Funktion, mit der Ihr den 'Xploder' mit einem PC verbindet, wird ausführlich erläutert. Den größten Teil des Buches nimmt allerdings die Cheatsuche ein. Die nicht ganz einfache Materie wird ausführlichst beschrieben, theoretische Grundlagen geben interessante Einblicke in die Funktionsweise von Videospielen. Zudem erfahrt Ihr, wie NTSC- und Game-Buster-Codes der inkompatiblen Version 2.2 konvertiert werden können. Zur Abrundung des informativen Werks findet Ihr Erläuterungen zur Funktionsweise von Memory-Cards und der Manipulation von Spielständen. Dem Buch liegt eine CD-ROM mit Cheats, der X-Link-Software und ROM-Updates bei. Für 30 Mark erhaltet Ihr 'Das offizielle Xploder-Handbuch' im Fachhandel.



Banjo-Tooie

Rare für N64, ab 4. Quartal in Deutschland



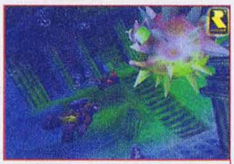
Endlich dürft Ihr als Schamane Mumbo selbst Hand anlegen und die fiesen Ratten in kleine Mäuse verwandeln

Erinnert Ihr Euch an den Abspann von Rares Jump'n'Run-Hit "Banjo-Kazooie"? Dort wurden Euch mit dem Hinweis auf einen Nachfolger mehrere verschlossene Türen gezeigt. Ob Ihr diese im neuesten Abenteuer "Banjo-Tooie" betreten könnt, ist zwar noch ein Geheimnis der Entwickler; Fest steht auf jeden Fall, dass Ihr Euch in "Banjo-Tooie" durch acht gigantische Welten vollgepackt mit fiesem Gesindel, Rätseln und knackigen Hüpfpassagen kämpfen müsst, um dem Endboss gegenüber zu treten. Wer die unheilvollen Fäden im Hintergrund spinnt, liegt noch im Dunkeln – vielleicht ist ja die verrückte Hexe Gruntilda zurückgekehrt.



Hoffentlich tritt Euch die Statue nicht auf die Füße!

Banjo ist natürlich nicht allein unterwegs: Sein treuer Vogel Kazooie steckt wieder im Rucksack des Bären und verspricht mit seinen Spezialfähigkeiten wie Fliegen oder Rennen oft Rettung in letzter Sekunde. Neu ist dabei das vollständige Trennen des Duos: Auf Knopfdruck springt der Vogel heraus und beide Charaktere bewegen sich unabhängig voneinander. Ein wichtiger Move, da einige Abschnitte nur von einem Helden betreten werden können. Trefft Ihr mit Banjo auf den Schamanen Mumbo, verwandelt Ihr Euch erneut in witzige Gestalten – lasst Euch überraschen! Um an begehrte Items zu kommen oder an bestimmten Mini-Games teilzunehmen, sind diese Transformationen unerlässlich.



Auch unter Wasser macht der Bär eine gute Figur

In punkto Optik verspricht Rare eine komplett überarbeitete 3D-Engine mit Echtzeit-Lichteffekten und verfeinerten Texturen. Besitzer von Heimkino-Anlagen können sich freuen: Der interaktive Soundtrack dröhnt in Dolby Surround aus den Boxen und Ihr dürft sogar im Breitbildformat 16:9 über den Bildschirm hüpfen. Mehr über "Banjo-Tooie" in einer der nächsten Ausgaben.



Banjo hatte wohl Nachhilfe beim Kong-Clan: Mit einer Draisine geht's durch den Stollen.

Syphon Filter 2

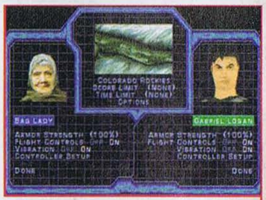
Sony für Playstation, ab 2. Quartal in Deutschland



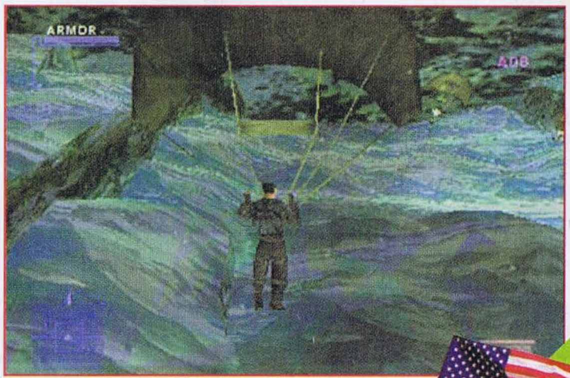
Lasst es krachen: Gegen zwei Weißkittel setzt sich der krisenerprobte Superagent Gabe Logan mühelos durch.

1999 war "Syphon Filter" der große Playstation-Überraschungshit: Besonders in den USA erreichte der Agententhriller über Monate hinweg unerwartet hohe Verkaufszahlen. Auch in Deutschland durften sich Spieler nach einiger Ungewissheit doch noch an einer offiziellen PAL-Version erfreuen. Ein Jahr später steht der Nachfolger in den Startlöchern: "Syphon Filter 2" verspricht eine Menge Neuheiten und Verbesserungen, die Gabe Logans Abenteuer noch besser machen sollen.

Schon der Umfang spricht für sich: Die 20 komplexen Level in drei Szenarien werden diesmal auf zwei CDs gepresst. Erstmals dürft Ihr auch als Gabes Partnerin Lian Xing spielen, die in acht Abschnitten die Hauptrolle übernimmt. Das Duo tritt diesmal nicht für, sondern gegen den Geheimdienst an: Hochrangige Bösewichte haben Euch die Schuld am Virenfiasko zugeschoben, nun müsst Ihr Eure Unschuld beweisen. Die Entwickler von Eidetic versprechen wesentlich mehr Interaktivität, neben intensiveren Unterhaltungen mit Charakteren soll der weitere Verlauf der Handlung von Eurem Vorgehen abhängig sein. Aufgestockt wird auch das Waffenarsenal auf satte 25 Exemplare: Gabe meuchelt nun die noch intelligenter agierenden Feindesscharen mit großen Kalibern wie einer Panzerfaust oder elegant mit einer Armbrust. Nahkämpfer schlitzen sich mit einem handlichen Messer durch. Für Neulinge gedacht sind verschiedene Zielerfassungen sowie die Möglichkeit, an jedem Checkpoint zu speichern. Ambitioniert sind die Pläne, einen Zweispieler-Modus im Splitscreen einzubauen: In 20 eigens dafür gestalteten Bereichen macht Ihr hier Jagd aufeinander. In den USA geht "Syphon Filter 2" im März an den Start, auch eine Deutschland-Veröffentlichung ist kurz danach eingeplant – wir warten schon gespannt darauf.



Wie gemein: Eine einsame alte Frau soll im Duell geopfert werden.

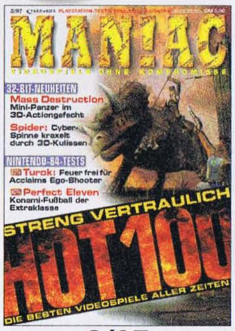


Punktlandung: Bei "Syphon Filter 2" hantiert Gabe erstmals mit einem Fallschirm herum.

Die Qual

Über Geschmack lässt sich bekanntlich nicht streiten, trotzdem wollen wir von Euch wissen, welches MAN!AC-Cover Euch in den letzten drei Jahren am besten gefallen hat. Im Heft 2/97 habt Ihr Euch für die Covers 11/93 und 12/96 entschieden, seitdem sind wieder 36 Ausgaben ins Land gegangen. Wer uns sein Lieblingscover verrät, nimmt automatisch an unserem Wettbewerb teil. Ausserdem könnt Ihr alle noch verfügbaren Hefte für sensationell günstige drei Mark nachbestellen.

JEDE MAN!AC NUR 3 MARK



3/97



4/97



11/97 VERGRIFFEN



12/97 VERGRIFFEN



1/98 VERGRIFFEN



2/98 VERGRIFFEN



3/98



4/98 VERGRIFFEN



8/98 VERGRIFFEN

Mitmachen & gewinnen:

SEGA DREAMCAST



Der Hauptpreis: Ein Sega Dreamcast

Wenn Ihr uns verratet, welches MAN!AC-Cover der letzten drei Jahre Euch am besten gefallen hat, dann habt Ihr eine gute Chance, demnächst auf einem Sega Dreamcast zu spielen. Diesmal müsst Ihr keine Fragen beantworten – einfach ankreuzen und abschicken. Die Teilnahme an unserem Wettbewerb ist natürlich nicht an die Bestellung älterer Ausgaben gekoppelt. Dafür ist der Rechtsweg wie immer ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 15. März, es gilt das Datum des Poststempels. Viel Glück! Der ausgefüllte Antwort-Coupon geht an:

Cybermedia Verlags GmbH
MAN!AC Cover-Competition
Wallbergstr. 10
86415 Mering



9/98 VERGRIFFEN



1/99 VERGRIFFEN



2/99 VERGRIFFEN



6/99



7/99



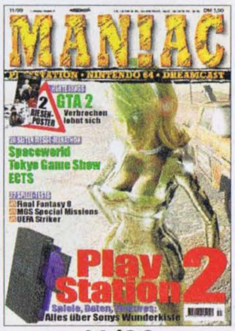
8/99



9/99



10/99



11/99

der Wahl



5/97 VERGRIFFEN



6/97 VERGRIFFEN



7/97 VERGRIFFEN



8/97



9/97



10/97



5/98 VERGRIFFEN



6/98 VERGRIFFEN



7/98 VERGRIFFEN

ÜBERRASCHUNG!

10 MAN!ACs für nur 20 Mark

Lass Dich überraschen: Wer richtig Geld sparen will, greift zu unserem MAN!AC-Überraschungspaket. Wir packen 20 verschiedene MAN!AC-Ausgaben in ein Päckchen – welche Hefte dies sind, können wir Euch nicht im Voraus verraten. Aber wir garantieren, dass keine doppelten Nummern dabei sind.





10/98



11/98 VERGRIFFEN



12/98 VERGRIFFEN



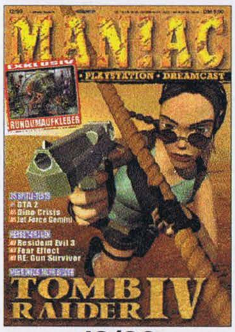
3/99 VERGRIFFEN



4/99



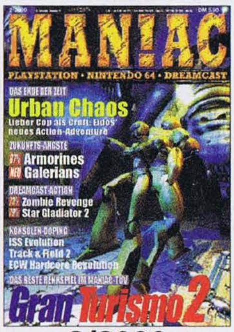
5/99



12/99



1/2000



2/2000

MITMACH-COUPON

JA!

- ☐ Ich nehme an dem Wettbewerb teil. Mein Lieblingsmotiv ist Ausgabe ___ / ___
- ☐ Ich bestelle ältere Hefte nach. Jede Ausgabe kostet schlappe 3.- Mark
- ☐ Ich bestelle __ Überraschungspaket(e) zu je 20 Mark

Diese Ausgaben möchte ich nachbestellen:

☐ 1/95	☐ 4/95	☐ 5/95	☐ 8/95	☐ 9/95
☐ 11/95	☐ 7/96	☐ 9/96	☐ 1/97	☐ 2/97
☐ 3/97	☐ 4/97	☐ 8/97	☐ 9/97	☐ 10/97
☐ 3/98	☐ 10/98	☐ 4/99	☐ 5/99	☐ 6/99
☐ 7/99	☐ 8/99	☐ 9/99	☐ 10/99	☐ 11/99
☐ 12/99	☐ 1/00	☐ 2/00		

Meine Adresse:

Name, Vorname ______

Straße, Nr. ______

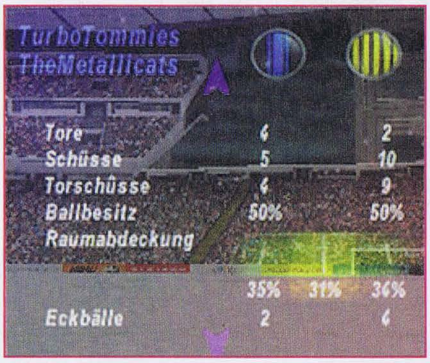
PLZ, Ort ______

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte) ______

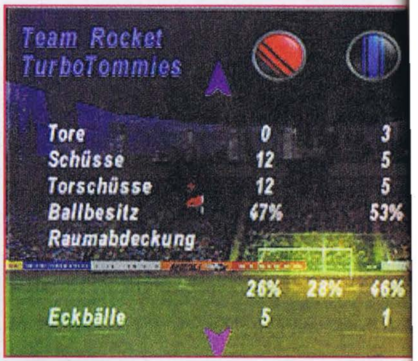
Meine Bestellung kostet insgesamt	____ Mark
Anteilige Versandkosten	5 Mark
Endpreis	____ Mark

Zahlung:
Den Endpreis lege ich diesem Coupon in bar, als Scheck oder in Briefmarken bei.

Vorbehalt: Das Angebot gilt, solange der Vorrat reicht. Sollte ein Heft bei Bestelleingang vergriffen sein, behält sich der Verlag vor eine andere Ausgabe als Ersatz zu schicken.







Glückspilz oder genialer Ballakrobat? Die Abschluss-Statistiken sind erschütternd für die Gegner des Turbo-Thomas-Teams. Unser Redaktions-Badenser ist Meister der Chancenauswertung und des schadenfrohen Gelächters.

Der Ball ist polygonal

Fußball ist unser Leben? Nicht ganz, aber neben der Arbeit entspannt die MAN!AC-Redaktion nichts mehr als ein kleines "UEFA Striker"-Turnier.

Deutschland ist und bleibt eine Fußballnation. Auch wenn die einheimischen Mannschaften bei Champion's League und UEFA Cup regelmäßig abgewatscht werden und die Nationalelf nur mit viel Glück einen Elchtest nach dem anderen besteht. Doch die Lederfetischisten unter den Videospielern machen sich Ihr eigenes Programm – auf allen Konsolen und mit einer breiten Auswahl an Simulation des populären Ballsports. Auch wir MAN!ACs bekennen uns zu dieser männlichen Untugend, für die wir schon mal kostbare Arbeitszeit verschwenden. Wir wollen Euch nicht vorenthalten, was in der Redaktion los ist, wenn erhitzte Gemüter aufeinandertreffen und Urinstinkte wie Ehrgeiz, Überheblichkeit und Schadenfreude uns lammfromme Schreibknechte in rasende Berserker verwandeln. Also, schalten wir um auf den Meringer Sportkanal und geben ab an unseren Reporter **Dieter Nickles**:

Danke für Ihr Interesse, liebe Leser. Hier im Meringer "UEFA Striker"-Stadion läuft sich schon die Playstation warm, und die vier Trainer basteln an ihrer Aufstellung. Thomas versucht durch einen virtuellen FCB-Kader mit seinen "Turbo Tommies"

InTeame Einblicke



	Thomas	Ulrich	Stephan	Olli
Kindergarten	International Soccer (C64)	Pele's Soccer (VCS)	Realsports Soccer (VCS)	Microprose Soccer (C64)
A-Jugend	Microprose Soccer (C64)	Microprose Soccer (C64)	International Soccer (C64)	Worldwide Soccer (Saturn)
Bundesliga	Sensible World of Soccer (Amiga)	Kick Off 2 (Amiga)	Kick Off (Amiga)	ISS 64 (Nintendo 64)
Senioren	ISS Pro Evolution (Playstation)	UEFA Striker (Playstation)	UEFA Striker (Playstation)	UEFA Striker (Playstation)
Lieblingsverein	FC Bayern München	FC Bayern München	TSV 1860 München	New York Metrostars



Liga - Tabelle

	Sp.	S	U	N	T	G	DIF	Pkt.
TurboTommies	3	2	1	0	3	1	2	7
Team Rocket	3	1	2	0	5	4	1	5
FC Suedpark	3	1	0	2	3	4	-1	3
TheMetallicats	3	0	1	2	3	5	-2	1



Liga - Abschlußtabelle

	Sp.	S	U	N	T	G	DIF	Pkt.
TurboTommies	6	5	1	0	12	3	9	16
Team Rocket	6	3	2	1	14	9	5	11
FC Suedpark	6	1	1	4	4	10	-6	4
TheMetallicats	6	0	2	4	6	14	-8	2

Tabellen-Kalkulation: Nach der Hinspielrunde (links) rechneten sich Ulrich und Stephan noch Chancen auf den Meistertitel aus. Dass das Finale so klar durch den Ehrgeizling Thomas entschieden würde, konnte niemand ahnen.

"Des wird nix!"

Olli ist der einzige Redakteur, der seine Fähigkeiten einzuschätzen weiß.

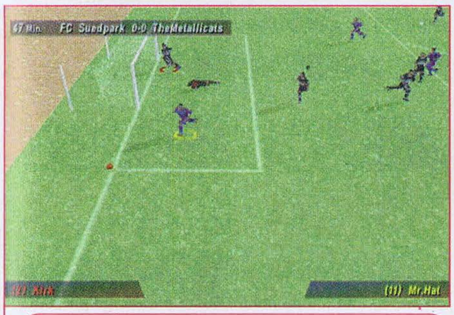


Wintereinbruch: Schönwetterfußballer Thomas tut sich mit dem rutschigen Rasen schwer.



Triumph für Olli: Dank Ulrichs Unfähigkeit holt sich der Sportverweigerer ein Unentschieden.

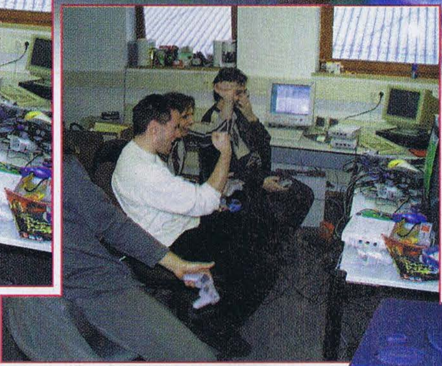




Wirrwarr im Torraum: Stephans Torhüter liegt flach, Ollis Stürmer versiebt die Chance.



MAN!ACS im Rausch: Eine Vierspielerpartie lässt das Redaktionschaos kurze Zeit vergessen.





den Gegner in Panik zu versetzen, Ulrich lässt sich bei seiner Gurkentruppe "Team Rocket" von Pokémon inspirieren ("Mist, warum kann man denn die Hautfarbe nicht auf gelb stellen"), Ollie schwelgt in Erinnerungen an seine wilde Headbanger-Zeit und lässt mit den "Metallicats" nur die härtesten Jungs auf den Rasen und Stephans "FC Südpark" umweht ein Hauch anarchischer Genialität ("Schade, dass es keine Sprachausgabe für die Spieler gibt"). Und da laufen auch schon die beiden Teams ein. Das erste Spiel der Saison bestreiten die Metallicats gegen den FC Südpark – bei klirrender Kälte und mildem Schneefall. Ollies offensive 4:4:2-Taktik zahlt sich bereits in der 9. Minute aus. Missglückter Fallrückzieher, Abpraller, Nachschuss, 1:0 für Ollies Gorillatruppe. Doch der FC gibt sich nicht so schnell geschlagen. Das Grinsen in Ollies Gesicht währt nur bis zur 22. Minute, als nach furiosem Pass ein Stürmer Stephans ausgleicht. Die Halbzeit setzt den Schlussstrich unter die ausgeglichene erste Hälfte. Der überlegene FC Südpark rennt die folgende dreiviertel Stunde mit aller Gewalt gegen den Kasten der Metallicats an. In der 72. Minute zahlen sich die Mühen aus: Nach gut pariertem Kopfball bringt eine blitzsauber ausgeführte Ecke Stephans Club zur verdienten Führung und die Trommelfelle der Anwesenden an den Rand ihrer Belastbarkeit.

Bevor zum zweiten Spiel des Tages das Team Rocket und die Turbo Tommies einlaufen, dopen sich die beiden Redaktions-Ehrgeizlinge Ulrich und Thomas noch schnell mit einer Handvoll giftig roter Gummibärchen. Offensiv wie ihre Natur sind auch die Teams eingestellt: Thomas verwendet seine Standardtaktik 3:5:2, Ulrich vertraut mit 5:3:2 lieber auf eine dicke Abwehrmauer, die alles umholzt, was ihr in die Quere kommt. Die ersten zehn Minuten an diesem wunderbar sonnigen Tag gehören dem Team Rocket. Drei Torschüsse in Folge bringen den gegnerischen Torhüter außer Atem, führen aber nicht zum erhofften Ergebnis. Thomas nutzt diverse Kontermöglichkeiten und geht mit einer glücklichen Attacke in der 39. Minute in Führung (ein Ereignis, das sich die nächsten fünf Spiele wiederholen sollte). Die zweite Halbzeit bringt zunächst nicht mehr als müdes Mittelfeldgeplänkel, doch durch darauffolgendes Pressing von Ulrichs Team erfolgt der Ausgleich in der 64. Minute. Erst 20 Minuten später lassen sich die Turbo Tommies zum ersten und einzigen Mal in Ulrichs Strafraum blicken – ohne Plan bolzen sie den Ball. Am dürftigen 1:1 und enttäuschten Kollegenmienen ändert sich bis zum Abpfiff trotzdem nichts.

So führt nach dem ersten Spieltag Stephans FC mit drei Punkten, während

"Da ist's nix mit Kurzpass bei dem Boden."

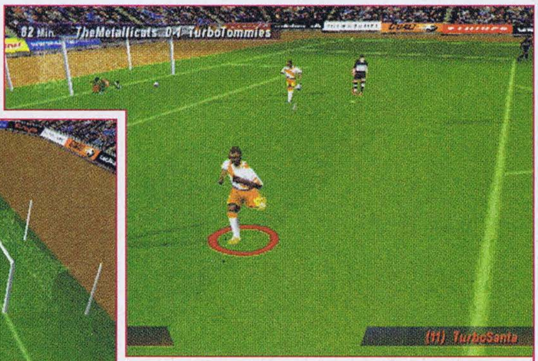
Thomas glaubt, er hätte so viel Kontrolle über seine Mannen, dass er sein Spiel den Wetterverhältnissen anpassen müsste.



Sammel-Karten: Olli gleicht mangelndes fußballerisches Können mit Härte aus – die Quittung gibt's sofort.



Es gibt noch Gerechtigkeit: Nach einer fiesen Unsportlichkeit fliegt Thomas' Torjäger vom Platz.





Torwart ohne Chancen: Thomas nutzt skrupellos den Tiefschlaf von Ollis Abwehr





And the winner is...: Thomas' virtueller UEFA-Pokal bekommt einen Ehrenplatz in seiner Sammlung – gleich neben den "Medal of Honor"-Orden.

NOCH MEHR FUSSBALL

UEFA-Alternativen

Obwohl wir für interne Turniere Infogrames' "UEFA Striker" auf Playstation bevorzugen, sollen aktuelle Konkurrenten nicht unerwähnt bleiben. Wir lassen mal die hochbezahlten Kommentatoren der jeweiligen Werke ans Mikrofon, um über ihr Produkt zu reden.





Wolf-Dieter Poschmann über "FIFA 2000" (PS) von Electronic Arts:
"Und der geht knaaap am Ziel vorbei. Bislang haben wir noch nicht allzu viel Kreatives gesehen." Wo Herr Poschmann Recht hat, da hat er Recht. Das 2000er-Update der erfolgreichen Serie konnte uns wegen ruckelnder Grafik und dem Kreisliga-Torhüter nicht restlos überzeugen. "Dummer Fehler: Da schießt er den Ball ins eigene Netz und jetzt steht er mit roootem Kopf da."

Reinhold Beckmann und seine Gedanken zu Sonys "Fußball Live" (PS):
"Möl-ler ..... Zie-ge ..... Bab-bel ..... Bier-hof.....schieeeeßt......hoooch ü-ber das Tooooor." Na Gott sei Dank hat dieser Stürmer daneben geschossen, denn so wie Reinhold Beckmann ist soeben auch der Torhüter in einen scheintoten Dämmerzustand gefallen. Dank flüssiger Optik und ausgereifter Spielmechanik ist Sonys Fußball-Debüt aber aufregender als es der Kommentator glauben lässt. Herr Beckmann sollte doch lieber einem Angelspiel seine kompetente Stimme leihen. "Die Fo-relle hat aaaangebissen."



Dieter Nickles kommt auch bei "UEFA Striker" auf dem Dreamcast zu Wort:
"Er schießt einen Querpass... und sogar quer". Rage macht ein Fußballspiel... und das spielt sich auch auf dem Dreamcast gut. Die Grafik ist natürlich hübscher als auf der Playstation, dafür nerven einige kleine Designmängel. So lässt sich der Torwart nicht aus seinem Kasten holen, das Replay ist nicht mehr so liebevoll gestaltet und nicht zuletzt spielt sich's mit dem Playstation-Controller einfach besser.

Mit Tony Gubba schätzt ein englischsprachiger Kommentator "ISS 98" für das N64 ein:
"They're still in control" (Sie haben immer noch die Kontrolle). Da ist was dran: Konamis Champion steht seit bald eineinhalb Jahren einsam an der Spitze der N64-Fußballtitel. Das überragende Spielgefühl und die hervorragende Steuerung erfreuen auch heute noch das Sportlerherz, allein die antike Lowres-Grafik trübt etwas den Spaß. Wir sind gespannt auf den Nachfolger.



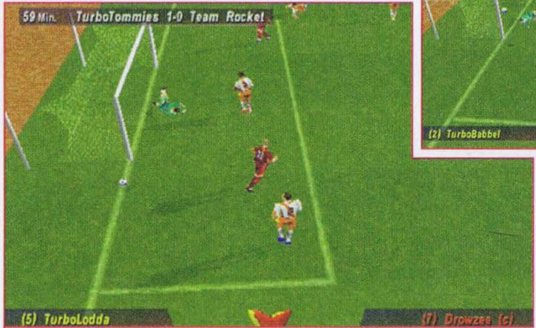
"Ach geh, schau Dir doch mal die Spielstatistik an."

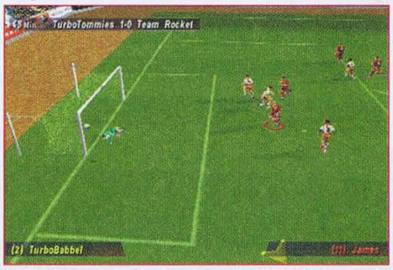
Ulrichs Art, sich selbst bei verlorener Begegnung als besseren Spieler darzustellen.



Ulrich hat's geschafft: Im spannenden Finalspiel holt er sich den Titel des Torschützenkönigs.

die anderen drei Teams im Keller der Tabelle herumdümpeln. Ungeachtet des noch zu absolvierenden Programms beginnt Ulrich bereits, seine Chancen für einen Turniersieg auszurechnen. Doch bereits die nächste Begegnung zwischen Thomas und Ollie lassen seine Wunschträume wie Seifenblasen platzen. Zwar spricht in der ersten Halbzeit alles für die Metallicats (Torschussstatistik 5:0) und auch in der zweiten Hälfte dominiert Ollie das Spiel. Doch Thomas verwandelt in der 70. Minute seine zweite Torchance überhaupt und siegt mehr als glücklich 1:0. Zum Spieler des Tages wird bezeichnenderweise Thomas' Torwart gekürt. Beim folgenden Spiel gegen Stephan darf Ulrich wieder hoffen: Zwar







Pechvogel: Wahnsinnige Szenen spielen sich vor Thomas' Tor ab, doch Ulrich fehlt das letzte Quäntchen Glück zum Ausgleichstreffer.

"Jetzt mach mal hin!"

Stephans Unlust, sich fünf Minuten die Wiederholung eines gegnerischen Tors ansehen zu müssen.

ist die Begegnung zwischen dem Team Rocket und FC Südpark ausgeglichen (auch wenn Ulrich – wie immer – anderer Meinung ist), ein Eigentor und ein hinterhältiger Konter führen aber letztlich zum 2:0 für das Team Rocket.



Beweis für eine torarme Begegnung: Der beste Spieler war bezeichnenderweise der Keeper Cartman.

Vier Spiele später ist das Turnier bereits frühzeitig entschieden. Dank Glück und Geschick hat sich Thomas mit zehn Punkten uneinholbar an die Spitze gesetzt, verfolgt von Ulrich. Beim Kampf um den zweiten Platz versagt Stephan kläglich: Die erbärmliche 4:2:4-Taktik des FC Südpark endet im desaströsen 4:1 für das Team Rocket, Stephans Haare nehmen Lorant'sche Färbung an.
So wären die letzten Begegnungen nur noch Makulatur, wenn nicht Ulrich plötzlich der Ehrgeiz gepackt hätte, wenigstens den Torschützenkönig aus seinen Reihen zu rekrutieren. Er versenkt im zwölften und letzten Spiel mit seinem Stürmer ganze fünf mal das Leder in Ollies Netz und toppt damit sogar die Leistung des überlegenen UEFA-Gewinners Thomas. *sf*

24 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2, 50668 Köln
Fax: 0221-1607179
webmaster@arjay-games.de

Über 18er Titel, Neuheiten und weitere Artikel geben wir Ihnen gern telefonisch Auskunft...!

Sega Dreamcast

Artikel	Preis
Grundgerät PAL inkl Joypad + Modem	Tagespreis
Joypad	59,95
Keyboard	59,95
Rumble Pak	49,95
VMU Memory Card	59,95
RGB Kabel	49,95
Lenkrad	129,95
Arcade Joyboard	99,95
Umbau Dreamcast	149,95
P A L - S o f t w a r e	
Blue Stinger	99,95
Crazy Taxi 24.2.	99,95
Evolution	99,95
Deadly Skies (Air Force Delta)	109,95
F1 World Grand Prix II	99,95
Fighting Force 2	99,95
Hydro Thunder	89,95
Jeremy McGrath Supercross	99,95
Killer Loop	99,95
Metropolis Street Racer	109,95
MDK 2	99,95
NBA 2K	99,95
NBA Showtime	99,95
NFL Blitz 2000	89,95
Plasma Sword: Star Gladiator 2	99,95
Power Stone	99,95
Rayman 2	99,95
Red Dog	89,95
Revolt	99,95
Sega Bass Fishing incl. Angel	189,95
Shadowman	99,95
Snow Surfers	89,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	109,95
Soul Reaver 7.3.	109,95
South Park: Chef´s Luv Shack	99,95
Speed Devils	99,95
Suzuki Alstare Racing	99,95
Trickstyle	89,95
UEFA Striker	89,95
Virtua Striker V2000.1	99,95
World League Soccer	89,95
Zombie Revenge 10.3.	99,95
Wir führen auch US Software !	
J a p . S o f t w a r e	
Berserk	149,95
Bungaio Action in Cybernator Style	149,95
Carrier	149,95
Crazy Taxi	149,95
D2	159,95
Death Crimson 2 Lightgunshooter	149,95
Giga Wing	149,95
Maken X	149,95
Plasma Sword: Star Gladiator 2	119,95
Rainbow Cotton	149,95
Sega GT	149,95
Shen Mue	179,95
Virtua On2	149,95
Virtua Striker 2	149,95
Zombie Revenge	149,95

DREAMCAST U M B A U

DVD VIDEO

Alle Neuheiten aus USA und Germany auf Lager. Auf Wunsch bestellen wir Ihnen jeden Titel.

Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät Dual Shock	249,00
Controller Dual Shock	59,95
Fanatec Lenkrad Speedster	189,95
Fanatec Lenkrad Rally	139,95
Ace Combat 3	99,95
Alien Resurrection	99,95
Armorines: Project S.W.A.R.M	99,95
Baldurs Gate	99,95
Beatmania	99,95
Black Bass vs Blue Marlin	99,95
Crash Team Racing	89,95
Cyber Tiger: Tiger Woods 2	99,95
Dino Crisis	99,95
Disc World Noir	99,95
Dune 2000	99,95
Fear Effect	99,95
Fighting Force 2	99,95
Final Fantasy VIII	109,95
Galerians	99,95
Grandia	99,95
Gran Turismo 2	99,95
Grand Theft Auto 2	99,95
Int. S.star Soccer Evolution	109,95
Int. Track & Field II	109,95
Marvel vs Capcom	99,95
Medal of Honor	109,95
Messiah	99,95
Metal Gear Special Missions	49,95
Mission Impossible	99,95
Music 2000	99,95
NBA 2000	99,95
Need for Speed 5	99,95
No Fear: Downhill Mountain Bike	99,95
Omikron: The Nomad Soul	99,95
Pac Man World	79,95
Pop´n Music	89,95
Rainbow Six	99,95
Reel Fishing	99,95
Resident Evil 3: Nemesis	99,95
Ronin Blade	99,95
Shadowman	89,95
Soul Reaver	99,95
South Park	99,95
Speed Freaks	69,95
Spyro the Dragon 2	89,95
Star Wars: Episode 1	99,95
Suikoden 2	99,95
Test Drive 6	99,95
Theme Park World	99,95
Thousand Arms	99,95
Tomb Raider IV	99,95
Tomorrow Never Dies	99,95
Tony Hawk´s Pro Skater	99,95
Twisted Metal 4	99,95
Urban Chaos	99,95
Vandal Hearts 2	99,95
Warpath: Jurassic Park	99,95
WCW Mayem	99,95
Wip3out	89,95
Wu-Tang: Shaolin Style uncut	99,95
WWF Attitude	99,95

NEO GEO Pocket

Artikel	Preis
Grundgerät COLOR versch. Farben	189,00
Bio Motor Unitron us	99,95
Fatal Fury First Contact	99,95
Magical Drop us	99,95
Metal Slug 1st Mission us	99,95
Pacman us	99,95
Puyo Pop us	99,95
SNK vs CAPCOM us	99,95
SONIC Adventure us	99,95
The King of Fighters R1 us	99,95
The King of Fighters R2 us	99,95
Turf Masters Golf us	99,95

Game Boy Color

Artikel	Preis
Grundgerät versch. Farben	149,00
Light Max 2	39,95
Color Power Set	49,95
1942	69,95
Defender & Joust	69,95
Ghosts´n Goblins	69,95
Mario Golf	69,95
Micky´s Racing Adventure	69,95
MS Pacman	69,95
NFL Blitz	39,95
Pacman	69,95
Pokemon Blue Edition	69,95
Pokemon Red Edition	69,95
Pumuckl bei den Piraten	69,95
Spieleberater Pokemon	24,95
R Type DX	69,95
Resident Evil 1	69,95
Street Fighter Alpha	69,95
Tarzan	69,95
Top Gear Rally inkl Rumblepak	69,95
Turok 2	39,95

Nintendo 64

Artikel	Preis
Grundgerät Donkey Kong Pak + 4MB	299,00
Grundgerät Color Edition	199,00
Memory Card	39,95
Expansion Pak 4MB	69,95
Rumble Pak	39,95
Joypad jetzt auch in Purple Clear	59,95
Armorines: Project S.W.A.R.M uncut	109,95
Asteroids	129,95
Battlezone 64	129,95
Command & Conquer 64	119,95
Daikatana	119,95
Donkey Kong 64 inkl Expansion Pak	139,95
Duke Nukem Zero Hour uncut	129,95
Earthworm Jim 3D	99,95
Gauntlet Legends	129,95
Harvest Moon 64	99,95
Hybrid Heaven	119,95
Jet Force Gemini	119,95
Perfect Dark	129,95
Rainbow Six	109,95
Rayman 2	129,95
Ready 2 Rumble	129,95
RTL World League Soccer	109,95
Ruff & Tumble	119,95
Smash Bros.	99,95
South Park: Chef´s Luv Shack	99,95
South Park: Rally	99,95
StarCraft 64	129,95
Turok: Legenden d.verl.Landes uncut	109,95
Top Gear Rally 2	129,95
World Driver Championship	129,95
Worms: Armageddon	129,95
Wrestlemania 2000	129,95
WWF Attitude	129,95

Sony Playstation
Nintendo 64
Sega Dreamcast
Game Boy Color
NEO GEO Pocket
DVD Video
Merchandise

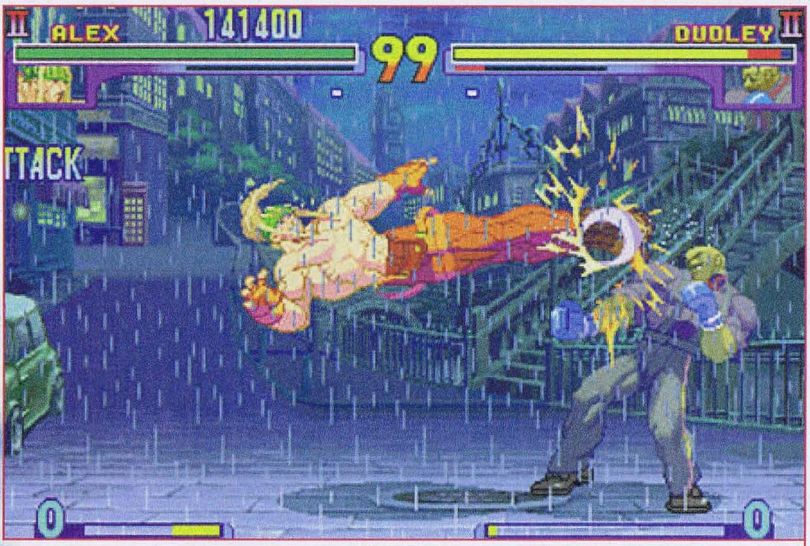
Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten
EUROCARD MasterCard · VISA

Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP 'N' RUN®

0221-1607111

*Versandkostenfrei bestellen



Nicht die feine englische Art: In den verregneten Straßen Londons treffen der Gentleman-Boxer Dudley und der amerikanische Hinterhof-Wrestler Alex aufeinander.



Schickt Ihr Eure Gegner per Super-Special ins Reich der Träume, explodiert der Bildschirm.

Street Fighter 3

DC Nach zwei Jahren hat ein weiterer "Street Fighter"-Automat den Sprung von der Spielhalle auf die Heimkonsole geschafft: Im neuesten Teil der Prügel-Saga wird die klassische "Street Fighter"-Serie fortgesetzt. Statt den jugendlichen Versionen von Chun Li, Dhalsim & Co. lässt Capcom eine komplett neue Kämpferriege aufmarschieren; einzig Ryu und Ken, das wohl berühmteste Prügelduo aller Zeiten, blieben den Fans erhalten. Nach dem Hochfahren entscheidet Ihr Euch zwischen den beiden Variationen 'New Generation' und 'Giant Attack'. Diese unterscheiden sich im wesentlichen durch die Zahl der Kämpfer, weswegen Ihr Euch wohl die meiste Zeit in der 'Giant Attack'-Version die Hucke vollhauen werdet. Dreizehn verschiedene Handkanten-Experten stehen Euch hier zur Wahl, unter ihnen illustre Charaktere wie der einarmige Eremit Oro oder das fehlgeschlagene russische Genetik-Experiment Necro. Für jugendliches Flair sorgen der chinesische Rollerblader Yang und sein Skateboard fahrender Kumpel Yun. Daneben findet Ihr die spärlich bekleidete Capoeira-Kämpferin Elena, den noch dezenter klamottierten Ägypter Urien, Ninja-Mädel Ibuki sowie den englischen Boxer Dudley. Auch Good old Germany ist vertreten: Als 2,20 Meter großer Riese lädt der mächtige Ringer Hugo seine Gegner auf die Theresienwiese zum Duell im Bierzelt.

Vervollständigt wird die Kämpferriege durch Möchtegern-Karatemeister Sean und Wrestler Alex. Zusätzlich könnt Ihr den alten Meisterkämpfer Akuma freispielen. Als Endgegner hat der blonde Halbgott Gill den fiesen M. Bison (bzw. Vega in der japanischen Version) abgelöst. Auf dem Weg zu dem größenwahnsinnigen Blondschopf schlagt Ihr Euch nach guter alter Tradition mit Schlägen und Tritten in drei Härtegraden und bekannten 90-Grad-Specials durch Eure Gegner.

Vor dem Match wählt Ihr einen von drei Super-Specials, die Ihr im Kampf einsetzt, sobald Ihr den entsprechenden Energiebalken durch fleißiges Fighten aufgefüllt habt. Einige aus der "Alpha"-Serie bekannten Features wie das Air-Blocking-System gibt es nicht, stattdessen lernt Ihr ein neues Kontersystem: Kurz bevor der Schlag Eures Gegners trifft, drückt Ihr auf dem Steuerkreuz nach unten; der Feind kommt kurz ins Wanken, und Ihr schickt ihn mit einem vernichtenden Special auf die Matte. Bei zusätzlichen Spieloptionen hat Capcom leider gespart: Der Trainingsmodus fällt nicht sehr hilfreich aus, auf besondere Zweispieler-Varianten wurde ganz verzichtet. Einzig neu ist die 'Blocking Attack' (ein Bonusspiel im Arcade-Mode), bei der Ihr die neue Kontertechnik übt.

dm

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226



Nach dem Sieg verhöhnt Ihr den Gegner



Niederschmetternd: Mit einem mächtigen Low-Kick beendet Ken die Titelhoffnungen von Ninja-Azubi Ibuki.



Schmerzhafte Lektion: Der alte Hase Ken zeigt seinem jungen Konkurrenten Sean, wo der Hammer hängt.



Gelenkig: Die spärlich bekleidete Elena beeindruckt nicht nur durch akrobatische Fußarbeit.

SPIELSPASS 85%



HERSTELLER CAPCOM

SYSTEM DREAMCAST

BRD-RELEASE NICHT BEKANNT

Traditionelles Bitmap-Geprügel auf gewohnt hohem Capcom-Niveau mit wunderschön animierten Charakteren.

AB 16



Vie Feind, viel Blut: Wenn Ihr mit Eurem mächtigen Schwert zuschlagt, bleibt kein Bösewicht am Leben.

Berserk

In einer düsteren Fantasywelt tretet Ihr mit einem einäugigen Krieger gegen endlose Monsterhorden an: Seine liebste Waffe ist ein überdimensionales Schwert, auf das selbst "Final Fantasy 7"-Cloud neidisch wäre. Alternativ zermatscht Ihr Eure Gegner mit bloßen Händen oder packt eine Armbrust und Handgranaten aus. Habt Ihr genug Unholde gemeuchelt oder selbst viele Treffer kassiert, verwandelt Ihr Euch kurzzeitig in eine wütende Kampfmaschine, die mit einem Schlag noch mehr Schaden anrichtet. Habt Ihr Eure Monsterquote erfüllt, geht es nach dem gleichen Muster im nächsten Abschnitt weiter.
Optisch gefällt "Berserk" mit atmosphärischen Landschaften, Splatterfreaks kommen dank ständiger Blutfontänen besonders auf Ihre Kosten. Gelegentliche Clippingfehler, bei denen Gegner halb in Wänden stecken, fallen allerdings umso mehr auf. Der Spielablauf von "Berserk" beschreibt sich am besten als "Soul Fighter"-Kopie mit einigen Mängeln. Das stupide Drauflosprügeln sorgt gerade in engen Örtlichkeiten für Frust: Das unhandliche Riesenschwert bleibt hier laufend an Wänden hängen. Nervig und unfair sind besonders Bereiche mit Gegnern, die Euch mit Schusswaffen attackieren: Häufig erwischt Euch aus dem Nichts ein Pfeil, weil der Bösewicht außerhalb des Bildes postiert ist. Lange müsst Ihr Euch darüber allerdings nicht ärgern, denn durch die Kürze von "Berserk" entrinnt Ihr dem Grauen bereits nach nicht mal einer Stunde. *us*

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226

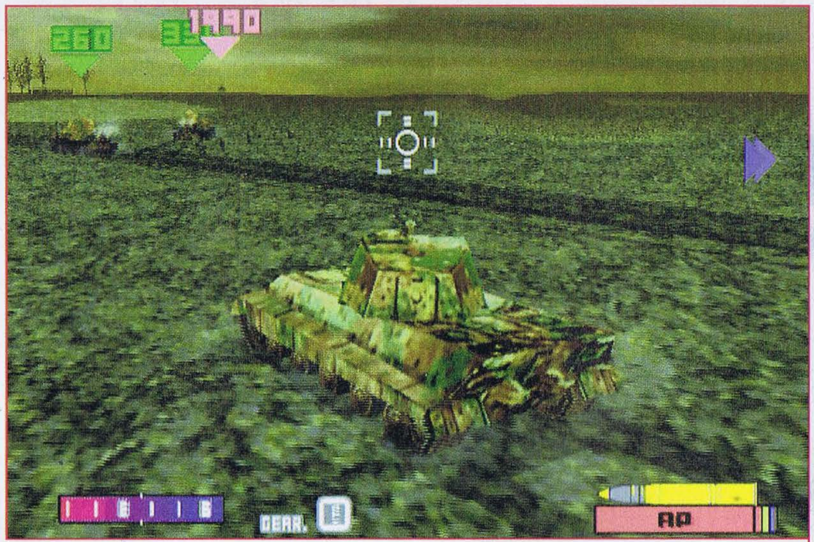
SPIELSPASS **56%**



HERSTELLER: ASCII
SYSTEM: DREAMCAST
BRD-RELEASE: NICHT BEKANNT

Monotone Simpel-Metzelei mit detailreicher Grafik: Der hohe Blutfaktor täuscht nicht über die mangelnde Länge hinweg.

AB 18



Ohne Deckung: Auf freiem Feld solltet Ihr Euch vorsichtig vorantasten und die Augen offen halten. Hier ist ein Panzer mit großer Reichweite Gold wert.

Panzer Front

Japaner haben ein Faible für deutschsprachige Spieletitel. Nach "Einhänder", "Zeitgeist", und "Ehrgeiz" nun "Panzer Front". Diesmal ist der Bezug klar ersichtlich, denn ASCIIs Panzersimulation versetzt Euch mitten in den Zweiten Weltkrieg. Ihr nehmt im Inneren eines amerikanischen, russischen oder Nazi-Panzers Platz und spielt historische Gefechte der Jahre 1944 und 1945 nach. Die Stahlgefährte unterscheiden sich in Geschwindigkeit, Robustheit und Bewaffnung, das Fahrverhalten wird realitätsgetreu simuliert. Mit den Schultertasten fahrt Ihr nach links und rechts; drückt Ihr L und R gleichzeitig, geht's geradeaus. Euren Geschützturm dreht Ihr mit den Cursortasten. Feindliche Panzer werden mit einem Pfeil samt Entfernungsanzeige markiert. Blinkt Euer Zielcursor, habt Ihr einen Widersacher im Visier. Nun zoomt Ihr ganz nah heran und feuert gezielt. Neben unterschiedlichen Geschossen habt Ihr natürlich ein MG an Bord.
Ihr stürzt Euch nicht alleine ins Gefecht, sondern führt eine Staffel mit mehreren Panzern an. Mit Kommandos wie 'Vorwärts fahren', 'Verteidigung' und 'Ziel angreifen' helft Ihr der künstlichen Intelligenz auf die Sprünge. Wollt Ihr Euch nicht ständig mit Euren Kollegen beschäftigen, setzt Ihr Wegpunkte und überlasst sie ihrem Schicksal.

Optisch wirkt "Panzer Front" wenig prickelnd. Sehen Eure Gefährte noch ganz nett aus, besteht die fade Umgebung aus gleichförmigen Bäumen und wenigen Häusern. Die Zweiphasen-Animationen der Infanteristen erinnern mich gar an B-Titel aus der C64-Zeit. Und obwohl Ihr langsam vor Euch hin tuckert, ist das Scrolling nicht gerade flüssig. Der Spielspaß hält sich jedoch nicht nur wegen der bescheidenen Grafik in Grenzen. Die Handlung ist eintönig und Euer Panzer nach wenigen Treffern schrottreif. Auch als realitätsnahe Simulation ist "Panzer Front" nicht ernst zu nehmen, da die Panzerkontrolle simpel und der taktische Aspekt wenig ausgeprägt ist. Einzig die militärische Musikuntermalung gefällt. *ts*

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226

SPIELSPASS **58%**



HERSTELLER: ASCII
SYSTEM: DREAMCAST
BRD-RELEASE: NICHT BEKANNT

Bemühte Panzer-Simulation mit Taktikeinschlag, aber ohne Esprit: Abwechslungsarm und technisch nur Durchschnitt.

AB 18



Feuer frei! Über das eingebaute Fernrohr nehmt Ihr Feinde exakt in's Visier.



Die Umgebungskarte könnt Ihr jederzeit aufrufen und Euren Kameraden Verhaltensanweisungen geben.

Der Zweite Weltkrieg

bot schon mehrmals den geschichtlichen Hintergrund für ein Videospiel. Aktuelles Beispiel: Der Playstation-Ego-Shooter "Medal of Honor" (MAN!AC 2/2000). Am bekanntesten ist "Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot". Bei dem Strategieklassiker wurde der Historie allerdings kräftig ins Handwerk gepfuscht – Hitler wird vor Ausbruch des Krieges mit Hilfe einer Zeitmaschine entführt... Ebenfalls zwischen 1939 und 1945 spielt Segas "Advance Military Commander"-Serie für Mega Drive und Saturn. Die Playstation-Strategie "Panzer General" wurde kurzzeitig indiziert, nach Änderung des Handbuches aber wieder vom Index genommen.



In den Staub, Mädel: Gegen die rohe Kraft von Wrestling-Champ Zangief kommt die zarte Aikido-Dame Hokuto kaum an.



Schmerzfrei: Habt Ihr Endgegner Tohma besiegt, dürft Ihr selbst in dessen Haut schlüpfen.

Street Fighter Ex 2 Plus

PS "Street Fighter" und kein Ende: Bei ihrem zweiten Auftritt in der dreidimensionalen Prügelarena geben sich die alteingesessenen Kampfsport-Cracks gewohnt souverän: 20 anwählbare Charaktere sowie vier versteckte Kämpfer schlagen sich im Polygon-Gewand vor spartanischem 2D-Hintergrund gegenseitig mit Handkante und Fußfeger die Birne weich. Einziges Manko: Die Figuren sind zwar dreidimensional, die Möglichkeiten der 3D-Arena werden jedoch nur für effektvolle Kameraschwenks genutzt. Ausweichen in die Tiefe des Bildschirms ist nicht möglich. So prügelt Ihr Euch nach altbewährtem 2D-Muster durch die Reihen Eurer Gegner und freut Euch auf ein Wiedersehen mit dem Endgegnerduo Sagat/Vega (Bisons japanischer Name). Zwischen den Kämpfen sammelt Ihr Punkte in zwei Bonusspielen: Hier müsst Ihr entweder einen abstürzenden Satelliten zerdeppern oder einen Gegner mittels Excel-Special vermöbeln. Habt Ihr den entsprechenden Energiebalken aufgeladen, aktiviert Ihr diese Excel-Funktion und stürzt Euch mit beschleunigten Reflexen auf Euer Opfer. Mit Feuerball und Dragon Punch schickt Ihr den Kontrahenten in Rekordzeit auf die Matte. Um in jedem Moment die richtigen Special-Kommandos parat zu haben, öffnet Ihr im Pause-Menü eine Move-Liste.

Wer sich nach Abwechslung vom harten Karate-Alltag sehnt, choreographiert sich im 'Director Mode' seinen Lieblingskampf zusammen oder zerschmettert auf der Jagd nach dem Highscore Fässer im Bonusspiel. Für ausreichend Zweispieler-Action ist ebenfalls gesorgt, neben dem obligatorischen Versus-Mode verhauen sich bis zu fünf Mann pro Gruppe im Team-Battle. *dm*



Habt Ihr genug Energie für ein Excel-Special zusammen, deckt Ihr Euren Gegner mit Schlagserien ein.

SPIELSPASS 83%



HERSTELLER
CAPCOM
SYSTEM
PLAYSTATION
BRD-RELEASE
2. QUARTAL

Bewährtes 2D-Prügelprinzip im feschen Polygon-Gewand mit massig Charakteren und witzigem 'Director Mode'.

AB 16



Filmreif: Im 'Director Mode' speichert Ihr das Replay eines Kampfes und justiert die Kamera nach eigenen Vorstellungen.

Samurai Shodown: Warriors Rage 2

PS Es geht mal wieder Rund im alten Japan: In dem abgelegenen Banditennest Riten-Kyo sammeln sich die fiesesten Verbrecher des Landes. Um diesem schändlichen Treiben ein Ende zu bereiten, wählt Ihr einen von anfänglich elf Samurai-Kämpfern aus, packt das Katana ein und macht Euch auf die Socken. Zwischen den Kämpfen illustrieren FMV-Sequenzen Eure Mission, an deren Ende Ihr ein kleines Mädchen aus den Fängen der Räuber befreit. Mit zwei Schwertschlägen, einem Kick und diversen Special-Moves fightet Ihr Euch durch die Widersacher. Wie auch im nebenstehenden "Street Fighter" bestehen die Charaktere zwar aus Polygonen, die Hintergründe sind jedoch gezeichnet und das Kampfgeschehen erinnert eher an konventionelle Bitmap-Prügler. Immerhin dürft Ihr per Tastendruck einer Attacke ausweichen. Nach dem Durchspielen schaltet Ihr zwei Bonusspiele frei, in denen Ihr unter Zeitdruck Gegner vertrimmt und geerntete Punkte Rollenspielmäßig auf geheimnisvolle japanische Symbole verteilt; oder mit dem geretteten Mädel um versteckte Artworks zockt. Das Japan-Ambiente wird durch passende Musik vervollständigt, der hochwertige SNK-Prügler begeistert durch viele versteckte Charaktere und witzige Ideen wie z.B. unsichtbare (!) Endgegner. *dm*

SPIELSPASS 81%



HERSTELLER
SNK
SYSTEM
PLAYSTATION
BRD-RELEASE
NICHT BEKANNT

Stilvolles Schwert-Gemetzel im feudal-japanischen Ambiente mit hübschen Zwischensequenzen und vielen Spielmodi.

AB 16

SO WERTEN DIE EXPERTEN

heute: "Science-Fiction ist die bessere Realität!"

Warten wirklich Phaser-Pistolen, Laserschwerter und Warp-Antriebe auf uns? Welche Science-Fiction-Filme informieren die MAN!ACs über das Zukunftsleben?



MARTIN SPIELT:
1. Gran Turismo 2 – PlayStation
2. Crazy Taxi – Dreamcast
3. Ridge Racer 64 – Nintendo 64

...UND SIEHT:
"Hinterm Mond gleich links", WEIL DIE ZUKUNFT NUR MIT HUMOR ZU BEWÄLTIGEN IST.



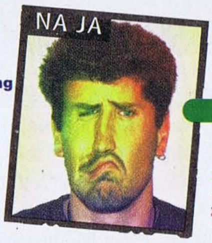
OLLI S. SPIELT:
1. Gran Turismo 2 – PlayStation
2. RE: Code Veronica – Dreamcast
3. Resident Evil 3 – PlayStation

...UND SIEHT:
"Star-Wars-Trilogie", WEIL DAS GEORGE-LUCAS-EPOS SEINER ZEIT ZWANZIG JAHRE VORAUS WAR.



THOMAS SPIELT:
1. Resident Evil 3 – PlayStation
2. Soul Calibur – Dreamcast
3. ISS Pro Evolution – PlayStation

... UND SIEHT:
"2001 - Odysee im Weltraum", WEIL AUCH ICH COMPUTER FÜR HINTERHÄLTIG UND GEMEIN HALTE.



STEPHAN SPIELT:
1. Gran Turismo 2 – PlayStation
2. Pop'n'Music 2 – PlayStation
3. Sega Bass Fishing – Dreamcast

...UND SIEHT:
"Futurama", WEIL MAN MIT MATT GROENINGS ZEICHENTRICKUTOPIE AUCH IN ZUKUNFT WAS ZU LACHEN HAT.



ULRICH SPIELT:
1. Gran Turismo 2 – PlayStation
2. Speed Devils – Dreamcast
3. Snake – Nokia 6150

...UND SIEHT:
"Gwendoline", WEIL SPANNENDE REPORTAGEN ÜBER FUTURISTISCHE AMAZONENSTÄMME SO SELTEN SIND.



DAVID SPIELT:
1. Medal of Honor – PlayStation
2. Saga Frontier 2 – PlayStation
3. Street Fighter 3 – Dreamcast

...UND SIEHT:
"Aliens", WEIL DIE FACEHUGGER NOCH HÄSSLICHER SIND ALS MEINE KOLLEGEN IN DER REDAKTION.

Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?



ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: **Obwohl wir unsere Spielspaß-wertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.**

① Dolby-Surround-Akustik
② Mausunterstützung
③ 60-Hertz-Modus (nur Dreamcast)
④ Anzahl der CDs bzw. Umfang (128) des Moduls
⑤ Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
⑥ Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
⑦ RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
⑧ Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
⑨ Rumble-Unterstützung
⑩ Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
⑪ MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

ENTWICKLER:
CAPCOM, JAPAN
(WWW.CAPCOM.COM)

Resident Evil 3: Nemesis



Sieht aus wie ein Flammenwerfer, ist aber 'nur' ein Granatwerfer mit Flammengranaten. Dem brutzelnden Zombie wird's egal sein...



Gezeichnet von vielen Kämpfen, aber immer noch am Leben: Titelheld Nemesis lässt Euch keine Ruhe und verfolgt Euch teilweise minutenlang.



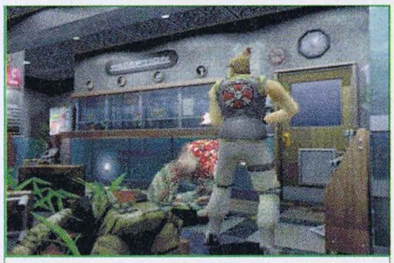
Alarmstufe Rot in Raccoon City: In der bedauernswerten Kleinstadt herrscht der Ausnahmezustand, Horden von fleischgierigen Zombies schlurfen durch die Straßen und haben fast jeden Einwohner mit dem T-Virus infiziert. Auch das zögerliche Eingreifen des Militärs kann an dieser Situation nichts ändern. In wenigen Minuten haben fast alle Soldaten unfreiwillig die Seiten gewechselt und wandeln nun ebenfalls als verfaulte Untote durch Raccoon City. Kann in dieser ausweglosen Lage eine einzelne Frau der Bedrohung Herr werden? Wenn sie so furchtlos und gut bewaffnet ist wie Jill Valentine, ist zumindest ein Fünkchen Hoffnung angebracht. Das Mitglied der S.T.A.R.S.-Einheit, eines Sondereinsatzkommandos des Raccoon City Police Department, wollte eigentlich Urlaub machen und ist deswegen für ein Himmelfahrtskommando total 'overdressed'. Doch Hauptsache, ein Sturmgewehr befindet sich im Handtäschchen. Das Zombie-Stöhnen, das Euch nach dem minutenlangen Render-Intro entgegenschallt, ist auch wirklich nicht zu ertragen – Feuer frei! Kurze Zeit später folgt die erste selbstablaufende Spielszene, in der Euch eine Handvoll Untoter in die Enge drängt. Im letzten Moment rettet Ihr Euch in eine Tür und seid im Frachtgebäude einer Spedition sicher. Erst mal speichern. Wieder liegen Farbbänder bereit, mit denen Ihr an Speicherpunkten Euren Spielstand archiviert. Im einfachen Schwierigkeitsgrad könnt Ihr dies unbegrenzt tun, auf 'Hart' müsst Ihr mit den Farbbändern haushalten. Ebenfalls unverändert zum Vorgänger ist das Inventarsystem: Jill kann zehn Gegenstände gleichzeitig tragen, Kisten an den Speicherpunkten fassen Euer restliches Equipment. Gegenstände lassen sich wieder kombinieren, diesmal könnt Ihr sogar Munition basteln. An vielen Stellen während Eures Abenteuers findet Ihr Pulver zweier Sorten – A und B. Kombiniert Ihr die beiden Varianten, erhaltet Ihr eine dritte Sorte – genau, C. Benutzt Ihr nun das Pulver mit dem 'Nachfüllgerät', das Ihr von Anfang an bei Euch tragt, habt Ihr neue Munition.



Flexible Riesenechsen krabbeln nicht nur an der Wand entlang, sondern können auch auf zwei Beinen laufen.

Durch Kombinationen ergeben sich insgesamt 13 Varianten, von Patronen für die Pistole bis zu Säuregranaten für den Granatwerfer. MG, Schrotflinte und Magnum gibt's ebenfalls.

Doch zurück ins Abenteuer: Im Frachtgebäude trefft Ihr auf einen verzweifelten Überlebenden, der sich nicht dazu überreden lässt, mit Euch zu fliehen („Meine Frau und meine Tochter sind dort draußen umgekommen – ich bleibe hier!"). Also macht Ihr Euch alleine auf den Weg und trefft in einer Bar einen alten Bekannten: Brad. Euer S.T.A.R.S.-Kollege ist ohne Hoffnung und wird Minuten später in seiner Vorahnung bestätigt. Im Vorhof des Polizeigebäudes feiert Titelheld Nemesis sein Debüt und macht mit Brad kurzen Prozess. Die metergroße Schreckensgestalt bohrt ein Tentakel durch den Kopf Eures Freundes und Euch stockt der Atem. Doch es bleibt keine Zeit zur Trauer, denn Nemesis hat nun die kleine Jill im Visier. An dieser Stelle beeinflusst Ihr erstmals den weiteren Spielverlauf. Stellt Ihr Euch dem Duell mit Nemesis oder flüchtet Ihr ins Polizeigebäude? Lauft Ihr vor Nemesis davon, belästigt er Euch immer wieder – manchmal über mehrere Straßen hinweg. Habt



Ein Freund, ein guter Freund...: An einer Stelle ist Jill außer Gefecht gesetzt und Ihr übernehmt als Carlos ihre Rettung.



Die Zombies haben ganze Arbeit geleistet – in Raccoon City bietet sich ein Bild der Verwüstung. Zu dumm, dass Jill für ihre 'Rette die Welt'-Mission nicht die richtigen Klamotten trägt.

Ihr ihn erledigt, ist zunächst Ruhe. Für immer? Wer weiß...

Die Gegner waren schon immer ein Highlight der „Resident Evil"-Serie. Bei „Nemesis" geben sich einige der ekelerregendsten Gestalten der Videospielgeschichte die Klinke in die Hand. Zombies tauchen oft überraschend auf und wirken durch unterschiedliche Größen und 'Verwesungsgrade' noch realistischer. Hunter-Reptilien sind so sprungstark wie eh und je. Arachnophobe Zeitgenossen nehmen im Angesicht einer Riesenspinne reißaus, mutigere Helden pumpen das Insekt mit Blei voll und ärgern sich dann mit kleinen Vogelspinnen herum, die aus dem Körper der toten Mutter krabbeln. Eine Mischung aus Spinne und Hunter kündigt sich besonders spannungsfördernd an: Für einen kurzen Moment seht Ihr ihn am oberen Bildrand an der Wand krabbeln, dann ist er wieder weg. War da wirklich ein Monster, oder war das nur eine Fliege auf dem Fernsehschirm? Nervös lauft Ihr umher, haltet die Waffe im Anschlag und müsst dann doch feststellen, dass Ihr offensichtlich einer optischen Täuschung erlegen wart. Einige Örtlichkeiten weiter, als Ihr das Gänsehaut-Erlebnis schon wieder vergessen habt, krabbelt er dann plötzlich vor Euren Augen die Wand herab und bäumt sich vor Euch auf – uuaahh! Der Monsterschar nicht genug, begegnet Ihr im späteren Verlauf gar einem Riesenwurm, der sich durch den



Ansehnlich wie eh und je: Bei der Gestaltung von Render-Hintergründen macht Capcom niemand etwas vor.



Kennt Ihr den noch? Der Tyrant, Obermotz im ersten und zweiten Teil, kommt nur als Leiche in "Nemesis" vor.

Boden unter Euch schlängelt und mit weit aufgerissenem Maul nach seinem potentiellen Frühstück schnappt.

Auch wenn die Action, ähnlich wie im Vorgänger, im Vordergrund steht, wird in „Nemesis" auch gerätselt: Ihr sucht nach dem passenden Schlüssel für eine Tür, eine Plastikkarte für einen Aufzug oder müsst ein beschädigtes Cable Car mit Batterie, Sicherung und Motoröl wieder in Gang setzen. Neben diesen zeitaufwendigen 'Bringrätseln' gibt's wieder Maschinen- und Bilderpuzzles, bei denen Ihr Euren Gehirnschmalz aber ruhig in der Dose lassen könnt – durch Her-



Begegnungen mit Nemesis stellen Euch vor Entscheidungen, die den weiteren Handlungsablauf beeinflussen.

Die deutsche Version

***Die deutsche Version** wurde wegen Indizierungsgefahr in mehreren Punkten verändert. So ist das Blut nicht rot, sondern grau und sieht deshalb eher wie Rauch aus. Ist ein Zombie 'richtig' tot, tritt keine Blutlache aus. Stattdessen fängt der Zombie an zu blinken und löst sich kurze Zeit später in Luft auf. Andere Monster wie Spinnen und Echsen bluten wie in der japanischen Version grün. Beim deutschen „Nemesis" werdet Ihr außerdem keine kopflosen Zombies sehen. Ein Schuss mit der Schrotflinte aus kurzer Distanz bzw. mit der Magnum tötet einen Zombie zwar auch sofort, optisch wird dies*



Die Enthauptungsszene im Krankenhaus wurde entschärft – nun bleibt der Kopf dran.

aber 'nur' durch einen blutüberströmten Körper dargestellt. Das blutige Intro hat der deutsche Vertrieb Eidos nicht geschnitten.

Wie bei den Vorgängern wird die gefühlsbetonte englische Sprachausgabe mit routinierten deutschen Texten untertitelt. Ungereimtheiten wie die Übersetzung von 'supervisor' mit 'Supervisor' sind ebenso die Ausnahme wie der unverständliche Fauxpas, dass sich Jill und Carlos bis zum Ende ihres Abenteuers siezen. Extrem störend sind allerdings die PAL-Balken und die trägere Steuerung als beim Original.

! **DA IST SIE WIEDER, DIESE SPEZIELLE "RESIDENT EVIL"-ATMOSPHÄRE aus unterschwelliger Zombie-Bedrohung, knallhartem (zensiertem) Splatter und gekonnter (B)-Film-Verpackung. Wenn nach sechs bis zehn Stunden der Abspann über den Bildschirm flimmert, weicht die Enttäuschung wegen des geringen Umfangs schnell der Begeisterung über ein rundum gelungenes Horror-Abenteuer. Ekelhafte Monster und mehr Schockeffekte als bei den Vorgängern vermitteln einmal mehr anhaltende Gänsehaut – Nemesis taucht immer dann auf, wenn Ihr ihn am wenigsten gebrauchen könnt. Gerade das Gefühl, ständig verfolgt zu werden, setzt der nervenzerreißenden Spannung die Krone auf. Für den geringen Umfang entschädigen unterschiedliche Handlungsabläufe, der Mercenaries-Modus und zahlreiche Charaktere, Klamotten und Waffen, die Ihr freispielt. Technisch gibt's bis auf die schlampige PAL-Anpassung nichts zu kritisieren: Render-Backgrounds und Polygonmonster sehen einmal mehr toll aus. Die Story ist routiniert, hat aber nicht die mystische Faszination eines „Silent Hill". Vermisst habe ich ein paar frische Ideen – abwechslungsreiche Minispiele oder beeinflussbare Dialoge hätten nicht geschadet.**



Thomas Szedlak

Durchgespielt – was kommt danach?



Spiel im Spiel: Habt Ihr "Nemesis" durchgespielt, wird der 'Mercenaries'-Modus freigeschaltet.

THE MERCENARIES: Japanische Videospiele sind für haufenweise Secrets bekannt. Die beiden ersten „Resident Evil"-Folgen belohnten Euch fürs Durchspielen nicht nur mit einem hübschen Render-Abspann, sondern spendierten auch Goodies wie Zusatzklamotten und geheime Waffen. In „Nemesis" baute Capcom gar einen Extra-Modus für erfolgreiche Horror-Abenteurer ein. Mit einem der drei Söldner Mikhail, Nicholai und Carlos müsst Ihr innerhalb von zwei Minuten vom Startpunkt im Cable Car zum Zielort kommen, der Euch auf der Karte angezeigt wird. Leichter gesagt als getan, denn zahlreiche Gegner hindern Euch am Vorankommen. Zum Glück erhaltet Ihr für das Eliminieren von Feinden Bonussekunden, sonst wäre das Unterfangen gar nicht zu schaffen.

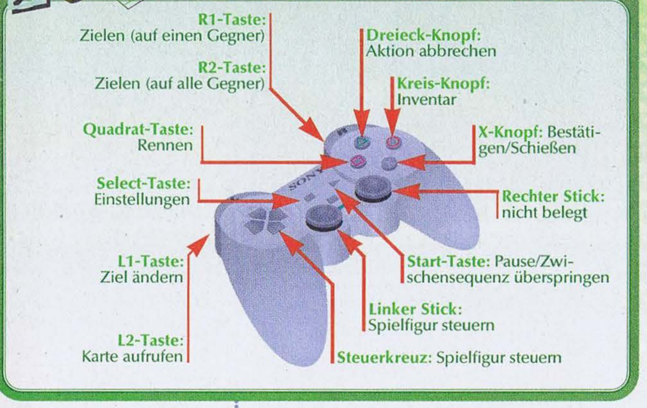
Auch Zivilisten laufen Euch über den Weg. Rettet Ihr eine Geisel, erhaltet Ihr von ihr Munition bzw. ein Mittelchen zur Energieauffrischung. Jeder Söldner trägt unterschiedliche Waffen und hat auch einige Erste-Hilfe-Sprays dabei. Mit Mikhail kommt Ihr am einfachsten durch, mit Nicholai muss jeder Schritt und jede Aktion passen. Schafft Ihr's bis zum Ziel, kauft Ihr Euch mit der wohl verdienten Prämie neue Waffen oder unendlich Munition für alle Knarren. Ist die Uhr vorher abgelaufen, explodiert die Bombe in Eurem Körper...

BOUTIQUE: Zusätzlich zum 'Mercenaries'-Modus erhaltet Ihr nach erfolgreichem Durchspielen ein weiteres Schmankerl – den Schlüssel zur Boutique von Raccoon City. Hier dürft Ihr "Nemesis"-Heldin Jill Valentine neue Klamotten verpassen, wobei die Umkleidekabine für Euch tabu bleibt (hehe). Hinter fünf Türen verbirgt sich u.a. Jills S.T.A.R.S.-Uniform, die sie in Teil 1 der "Resident Evil"-Serie trug. Auch eine Polizeimontur und ein Bikeroutfit hängen in einem der Schränke. Zusätzlich zu den schicken Klamotten lassen sich geheime Charaktere freispielen. Wolltet Ihr schon immer einmal mit „Dino Crisis"-Heldin Regina auf Zombie-Jagd gehen? In "Resident Evil 3: Nemesis" kein Problem. Die Umbrella-Söldnertruppe um Anführer Nicholai, der Ihr während Eures Abenteuers begegnet, will ebenfalls von Euch rekrutiert werden. Für genügend Motivation, um "Resident Evil 3: Nemesis" mehrmals durchzuspielen, ist also gesorgt.



So herumlaufen wie im ersten Teil? In der Boutique hängt die S.T.A.R.S.-Uniform von Jill Valentine.

Joypad Belegung



Die Steuerung

wurde vom Vorgänger weitgehend übernommen. Neu ist die schnelle 180°-Drehung: Drückt die 'Rennen'-Taste und gleichzeitig das Steuerkreuz nach unten. Im Nahkampf dürft Ihr den Gegner nun wegstoßen und Attacken ausweichen. Zielen könnt Ihr auf einen oder mehrere Gegner – letztere Variante ist bei schweren Kaliber wie Schrotflinte oder Granatwerfer sinnvoll. Lauft Ihr durch eine Tür oder besteigt Ihr einen Aufzug, wird einmal mehr eine kurze Lade-Animation eingespielt.

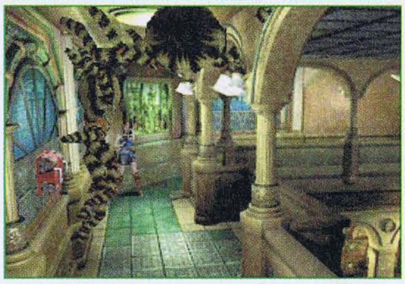
umprobieren sind alle Denkaufgaben zu lösen. Wichtige Gegenstände blinken fröhlich und sind in der Render-Umgebung nicht zu übersehen. Papier und Bleistift braucht Ihr auch nicht, denn alle gefundenen Schriftstücke mit zum Teil lösungsrelevanten Hinweisen werden archiviert und können über das Inventarmenü aufgerufen werden. Ebenfalls sehr komfortabel ist die Karte, die Speicherpunkte und verschlossene Türen anzeigt – findet Ihr einen Schlüssel, wisst Ihr gleich, wo Ihr ihn reinstecken müsst. Habt Ihr einen wichtigen Gegenstand aufgestöbert, könnt ihn aber aus Platzgründen noch nicht mitnehmen, wird das Gebäude auf der Karte lila eingefärbt – vorbildlich!

Zwei Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich nicht nur durch die Zahl der verfügbaren Farbbänder, auch Eure Ausrüstung ist auf 'Einfach' weitaus humaner. Hier beginnt Ihr gleich mit Sturmgewehr, Magnum und Schrotflinte, was das Vorankommen zu Beginn sehr einfach macht. 'Schwere' Jills müssen sich mit einer simplen Handfeuerwaffe und etwas Munition zufrieden geben – das Messer nutzen ungeübte Nahkämpfer lieber zum Brotschneiden denn als Schlachtwerkzeug. Dass Eure Munition kaum für die ersten drei Zombies reicht, sorgt für zusätzlichen Nervenkitzel. So weicht Ihr anfangs jedem stöhnenden Angreifer aus und schlängelt Euch geschickt durch schmatz- und stöhndurchdrängte Untotenparties.

Untermalt wird Euer Horror-Abenteuer einmal mehr von beklemmend düsteren Klängen, die bei überraschenden Aktionen wie dem Sprung eines Zombies durch ein Fenster (bzw. wenn Nemesis erscheint) dramatisch und laut werden. Intro, Abspann und die meisten Zwischensequenzen wurden vorgerendert, Gespräche sind mit der Spielgrafik in Szene gesetzt. Noch immer könnt Ihr Dialoge nicht beeinflussen, Jill plappert fröhlich drauf los, ohne ihren verlängerten Spielerarm zu fragen. Dem zwielichtigen Sölnder Nicholai, dem Ihr im Laufe Eurer Überlebensaktion begegnet, würdet Ihr gerne ein paar andere Fragen stellen, als es die zurückhaltende Jill tut. "Resident Evil 3: Nemesis" bietet nur einen Hauptcharakter, Ihr steuert Jill aber nicht während des ganzen Abenteuers. In einer Passage, wenn Jill gerade 'verhindert' ist, schlüpft Ihr in die Haut des portugiesischen Casanovas Carlos, einem Kollegen von Nicholai. Der Handlungsverlauf ist an manchen Stellen zufällig, d.h. einmal warten Hunter, beim nächsten Spielen ein Schwarm wilder Raben. Auch der Waffenschrank im S.T.A.R.S.-Büro beherbergt nicht immer die selbe Waffe. *ts*



Riesenspinnen gab's schon in Teil 1, doch gewöhnen werde ich mich an das Trippeln und Krabbeln der eklig großen Viecher nie...





Erschreckend: Um den bedauernswerten Soldaten im Hintergrund wurde ein Netz gesponnen – Futter für den Nachwuchs.

ALS BEKENNENDER SPLATTER- UND "BIO HAZARD 3"-FAN war ich sehr gespannt auf die 'überarbeitete' PAL-Umsetzung des Capcom-Schockers. Von dem Endergebnis bin ich ein wenig enttäuscht: Dass das rote Zombieblut samt Headshots gegen eine graue Rauchwolke ausgetauscht wurde, kann ich noch verschmerzen. Was ich allerdings nicht verstehen kann, sind die blinkenden, sich auflösenden Leichen. Diese Sterbesequenz sieht billig aus und passt nicht zur restlichen, brillanten Optik. Trotzdem ist "RE 3" der bisher beste Teil der Serie, da durch das ständige Auftauchen von Nemesis eine ungeheuer beklemmende Atmosphäre entsteht. Auch die Schauplätze faszinieren mit detaillierten Hintergründen, und die eingespielten Musikstücke sind auf gewohnt hohem Niveau. Nicht nur für Fans der Serie ein Pflichtkauf!



Oliver Schultes

HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	85%
SOUND	83%

Spielspaß 87%



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Das beste "Resident Evil": Actiongeladenes Horrorabenteuer ohne Verschnaufpause – "Nemesis" sorgt für Verfolgungswahn.

AB 16





Das Gegnerspektrum ist wieder erste Sahne – hier versucht Euch ein Riesenwurm zu verspeisen.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

Alle Pal-Spiele ab sofort:
VERSANDKOSTENFREI!!!

Nintendo 64

N64 Grundgerät	199,00
Rayman 2	99,95
Donkey Kong 64 + Exp. Pak	124,95
World League Soccer	109,95
Castlevania 3D	114,95
Shadowman	99,95
Vigilante 8 Second Offensive *	109,95
Nuclear Strike *	119,95
NBA Live 2000	109,95
Destruction Derby	114,95
Mario Golf	94,95
Super Smash Brothers	94,95
Monster Truck Madness	94,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Armorines in Projekt Swarm Pal	89,95
Armorines in Projekt Swarm Engl.Pal	99,95
Grand Theft Auto (GTA) *	99,95
Rocket Robot on Wheels	104,95
Road Rash	119,95
Jet Force Gemeni	109,95
WCW Mayhem	104,95
Turok: Legende des verl.... Engl. Pal	99,95



Löser ab 9,90 DM / Komplett Katalog kostenlos anfordern!

Dreamcast Japan & US

Dreamcast US	auf Anfrage
Dreamcast Japan + Stromkonv. + RGB	499,00
Dreamcast Japan + RGB + 1 Spiel :	589,00
Monaco , Sonic , Virtua Fighter oder Marvel	
Dreamcast Software US	auf Anfrage
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Carrier *	139,95
Virtual On	139,95
Berserk	139,95
Blue Stinger	119,95
Tokyo Bus Guide	139,95
Langrisser Millenium	129,95
Soul Calibur	129,95
Virtua Striker V2	139,95
Sonic Adventure	99,95
Maken X	139,95
Star Gladiator II	129,95
F1 World Grand Prix	129,95
Jo Jos Adventure	129,95
Street Fighter III	139,95
Rainbow Cotton 3D *	139,95
D2 D`s Diner	149,95
Chu Chu Rocket	89,95
Crazy Taxi	139,95
Hiryo No Ken Retsuden	109,95
Sega Rally 2	119,95
Death Crimson II	129,95
Panzer Front	139,95
Shen Mu (Free)	149,95
Zombie Revenge	139,95
Super Speed Racing	99,95
Bio Hazard : Code Veronica *	149,95
Daytona USA - Battle on the Edge *	149,95
VMS	59,95
Power Stone	129,95
Dead or Alive II *	149,95
Sega GT *	149,95
Get Bass Fishing (mit Angel)	189,95
Tech Romancer *	139,95
Godzilla 2 *	139,95
Test Drive 6 US	139,95
Shadowman US	139,95



Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

Playstation

Playstation	245,00
Playstation + Memory + 2 Pad	270,00
McLaren Racing Wheel	139,95
Ferrari Racing Wheel	119,95
Rainbow Six	89,95
NHL 2000	89,95
Jade Cocoon	89,95
F 1 World Grand Prix	94,95
Jackie Chan´s Stuntmaster *	89,95
Discworld Noir *	89,95
WCW Mayhem	89,95
Tomb Raider 4	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	94,95
Int. Track & Field 2	94,95
FIFA 2000	89,95
Dino Crisis	89,95
Spec Ops - Stealth Patrol	94,95
Tomorrow Never Dies	89,95
Resident Evil Nemesis Pal *	89,95
Crash Team Racing	89,95
Fighting Force II	89,95
Box Champions 2000	89,95
Ace Combat III	89,95
Mission Impossible	94,95
Tarzan	89,95
Demolitions Racer	89,95
Music 2000	89,95
Medal of Honor Pal	94,95
Autobahn Raser II	89,95
Die 24 Stunden von Le Mans	89,95
Formel 1 99	89,95
Railroad Tycoon II	94,95
GTA 2	84,95
Gute Zeiten Schlechte Zeiten	69,95
Gran Turismo 2 * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Final Fantasy VIII	99,95
Overblood 2	89,95
Ruff & Tumble	89,95
Warpath:Jurassic Park *	89,95
Trasher	94,95
Spyro the Dragon 2	89,95



An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

Dreamcast Deutsch

Dreamcast Deutsch	489,00
Dreamcast Deutsch + Scart Kabel und ein DC- Spiel bis 99,95 ihrer Wahl	610,00
Controller	59,95
VMU	59,95
Vibrations Pack	49,95
Scart Kabel	49,95
Keyboard	59,95
Lenkrad	124,95
NBA Showtime	99,95
Marvel vs. Capcom	104,95
Powerstone	99,95
Ready 2 Rumble	109,95
Snow Surfers	94,95
Jimmy White`s Cueball 2	89,95
Shadowman	94,95
Deadly Skies *	99,95
Plasma Sword *	109,95
Hydro Thunder	109,95
WWF Attitude	89,95
Blue Stinger	94,95
NBA 2000 *	99,95
Speed Devils	94,95
Vigilante 8 Second Offense	109,95
Virtua Fighter	94,95
Evolution *	89,95
Soul Calibur	99,95
Sega Bass Fishing + Angel	169,95
Millenium Soldier (Expendable)	99,95
Sonic Adventure	94,95
Fighting Force II	89,95
Sega Rally 2	109,95
Formula One Racing	109,95
Armada	94,95
Virtua Striker II	89,95
Tee OFF	89,95
Trick Style	99,95
UEFA Striker	99,95
Soul Fighter	94,95
Dreamcast Gun	79,95
House .... ohne Gun	89,95



* = Bis Drucktermin noch nicht erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.
Pal-Spiele versandkostenfrei. Import-Spiele 4,50 DM Versandkosten . Nachnahmegebühr 5,00 DM. Ladenpreise können variieren.
Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM.
Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246

Email: FCGAMES@AOL.COM

ENTWICKLER:
TANTALUS, AUSTRALIEN
(WWW.TANTALUS.COM.AU)

South Park Rally



Ich bin das Gesetz: Cartman macht als Cop bei der Jagd auf das Zielobjekt selbst vor religiösen Figuren nicht halt.

FASZINIEREND: Auch "South Park Rally" verblüfft wie die anderen Lizenztitel mit einer miesen technischen Ausführung: Eigentlich sollte man doch meinen, dass die Simpeloptik der Vorlage halbwegs anständig umsetzbar ist – weit gefehlt, die lieblos animierten und grob texturierten Klötze ruckeln kräftig. Selbst die eigentlich witzigen Sprachsamples sind hoffnungslos dumpf und verrauscht – Pfui! Die aufgabenorientierten Rennen sind zwar eine interessante Idee, fallen aber bei dieser Ausführung böse auf die Nase: Bei den frustrierenden Sammelübungen rauben die viel zu aggressiven Gegner den letzten Spaß. Spätestens beim Valentinstag-Rennen reicht es selbst dem hartnäckigsten Fan, zumal die Meisterschaft nicht gespeichert werden kann.



Ulrich Steppberger

Rund 30 Protagonisten der Rüpelserie treten bei "South Park Rally" zum Wettrennen an, selbst Jesus und Satan fehlen nicht. Zu Beginn müsst Ihr Euch allerdings mit einer kleinen Auswahl begnügen, immerhin sind Cartman & Co. sofort zugänglich. Habt Ihr Euch auf Euer kartähnliches Gefährt geschwungen, startet der erste von 14 Wettbewerben. Sieben Kurse rund um "South Park" (z.B. die Innenstadt, Mr. Hankeys Abwasserkanäle oder Big Gay Als Tierheim) werden dabei teils mehrfach besucht. Einen festen Streckenverlauf gibt es nicht – Ihr könnt hinrasen, wo Ihr wollt.

Das ist auch bitter nötig, denn die Rennen sind nur selten auf die schnellste Zieldurchfahrt ausgelegt. Oft müsst Ihr ein Objekt sammeln und es eine Weile in Eurem Besitz halten oder einfach anderswo abliefern. Eure Kontrahenten haben natürlich etwas dagegen und attackieren mit den zahlreichen Extras, die auch Ihr benutzt: Furzpuppen geben Euch z.B. Turboschub, während der Hund Sparky Eure Fahrt bremst und 'Spooky Vision' mit Saddam Hussein die Sicht behindert. Zu zweit im Splitscreen macht sich die Stadtbevölkerung rar: Bei denn Rennen oder im speziellen 'Ass Battle' tretet Ihr ohne Gegner an. *us*

HERSTELLER	
Acclaim	
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	44%
SOUND	51%

Spielspaß 41%

Konfus-Kartrennen mit potenziell guten Konzept, das aber mies aussieht und sich nur wenig besser spielt.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen für N64 und Dreamcvast erscheinen demnächst

ENTWICKLER:
3DO, USA
(WWW.3DOEUROPE.COM)

Army Men 3D



Angriff aus dem Hinterhalt: Findet Ihr Deckung hinter einem Sandbucker, könnt Ihr die Gegner mit Handgranaten ausräuchern.

DAS MORDEN DER PLASTIKMÄNNCHEN ist zu Beginn ganz witzig: Großes Waffenrepertoire, diverse Kriegsfahrzeuge, fiese Gegner und forderndes Leveldesign im Sandkastenambiente motivieren zum Weiterzocken. Doch habt Ihr die Anfangsfaszination nach einigen Stunden hinter Euch gelassen, macht "Army Men 3D" einen weniger spannenden Eindruck: Die ständig ruckelnde Simpel-Optik und die fade Spielzeugladenmusik zehren dann gewaltig an Euren Nerven. Auch die Missionsvielfalt ist nicht gerade üppig – so stellt sich bald Langeweile oder Frust über den happigen Schwierigkeitsgrad ein. Der Zweispieler-Modus macht dank taktischem Einschlag länger Spaß. Action- und Army-Men-Fans greifen zum besseren "Army Men – Air Attack" (siehe Test auf Seite 95).



Oliver Schultes

Der Krieg der Army Men geht in die nächste Runde: Wieder einmal planen die braunen Plastiksoldaten den Einsatz einer alles vernichtenden Waffe. Doch die erdfarbene Armee hat die Rechnung ohne den grünen Helden Sarge gemacht. Ohne Rücksicht auf schmelzende Glieder stürzt er sich in den Kampf.

Bevor Ihr das dreidimensionale Sandkastenschlachtfeld betretet, solltet Ihr im Bootcamp den Umgang mit Waffen und Fahrzeugen trainieren. Während Ihr aus der Third-Person-Perspektive durch das Übungsgelände stapft, lernt Ihr u.a. den Einsatz vom Flammenwerfer und das Bedienen von Panzer oder Jeep. Nachdem Ihr die Grundausbildung beendet habt, geht's ab ins Getümmel. Bei Feindkontakt ballert Ihr wild drauf los – gefragt wird hinterher. Zur besseren Orientierung im gegnerischen Terrain blendet Ihr via Select-Taste eine Umgebungskarte ein. Mit nützlichen Items wie Metalldetektoren oder Medi-Paks räumt Ihr Minenfelder und frischt Energie auf. Seht Ihr herrenlose Fahrzeuge, steigt Ihr mit Berührung ein und erledigt das braune Pack mit Kanonenfeuer oder Überrollen. Im Zweispieler-Modus kämpft Ihr um die gegnerische Flagge, indem Ihr Soldaten an festen Punkten platziert und ihnen Angriff oder Verteidigung zuteilt. *os*

HERSTELLER	
3DO	
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	56%
SOUND	41%

Spielspaß 62%

3D-Krieg mit Plastiksoldaten: Eintönige Ruckel-Optik und grausame Musik nerven auch den härtesten Kämpfer.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant. Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 6/99.

ENTWICKLER:
SEGA, JAPAN
(WWW.SEGA.DE)

Sega Bass Fishing



Nichts für Tierfreunde und Konditionslose: Nach einem harten Kampf röchelt Ihr ähnlich heftig wie Eure armselige Beute.

Nun hat sich Sega doch noch entschlossen, die Dreamcast-Adaption des kultigen "Get Bass"-Automaten auf den deutschen Markt zu bringen. Ganz ohne nasse Füße lasst Ihr in detailverliebter 3D-Optik männlichen Urinstinkten freien Lauf und begebt Euch in zunächst drei Uferbereichen auf die Barschjagd. Vor feuchten Händen werdet Ihr allerdings nicht verschont, dank beiliegendem Angel-Controller samt Kurbel, Vibrationspak und Bewegungssensoren kommt Ihr schon nach wenigen Kraftproben mit den schuppigen Seebewohnern mächtig ins Schwitzen. Für den grätigen Snack zwischendurch dürft Ihr im Arcade-Modus die Rute auswerfen, um innerhalb eines knappen Zeitlimits eine vorgegebene Menge Lebendgewicht aus dem Wasser zu ziehen. Langwieriger gestaltet sich der feuchte Sport in der Wettbewerbsvariante, bei der Ihr Euch zu verschiedenen Tageszeiten und Wetterbedingungen gegen die Gummistiefel-Weltelite durchsetzt. Besonders die richtige Köderwahl solltet Ihr fleißig trainieren – zusätzliche bunte Haken verdient Ihr Euch im Spielverlauf. Der Angelvorgang gestaltet sich zwar simpel (Auswerfen, Beute haken, Rute bewegen, Leine einholen), bedarf aber bei den dickeren Brocken Fingerspitzengefühl. *sf*

FEUCHTFRÖHLICHER PARTYSPAß: *Vergesst Goldfischli und Lachsbrötchen! "Sega Bass Fishing" bringt mit einer Handvoll Leute erheblich mehr Pep in die eigenen vier Wände als eine Tonne Knabberzeug. Obwohl die Angelei wie in der Wirklichkeit als Soloerlebnis ausgelegt ist, macht die Jagd auf den dicksten Fisch in geselliger Runde am meisten Spaß. Aber auch alleine kann die einwandfreie und zudem aufgebohrte Automatenumsetzung überzeugen. Tolle Unter- und Überwasseroptik, actionreiches Gezappel der Beute und natürlich die bewegungssensitive, surrende und rüttelnde Plastikrute machen das Spiel zur Referenz. Wer des Angel-Lateins allerdings nicht mächtig ist, sollte in jedem Fall probespielen; diese Sorte Bildschirmunterhaltung ist nicht jedermanns Fall.*



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND
Sega	Dreamcast	180 Mark	81%	56%

Spielspaß 82%

Nicht ganz billige, aber für Naturburschen und Partylöwen lohnenswerte Angelei mit reichlich Optionen.

RUMBLE · AB 6

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant. Den Importtest des Originals "Get Bass" findet Ihr in MAN!AC 6/99.

ENTWICKLER:
KCET, JAPAN
(WWW.KONAMI.COM)

International Track & Field 2

Zwei vergessene Juwelen *auf dem Saturn sind der „Track & Field"-Konkurrent „Athlete Kings" (76% in MAN!AC 9/96) und der Wintersport-Nachfolger „Winter Heat" (82% in MAN!AC 3/98). Bei beiden Spielhallenumsetzungen tritt eine Gruppe skurriler Sportler zu einem Mehrkampf in*



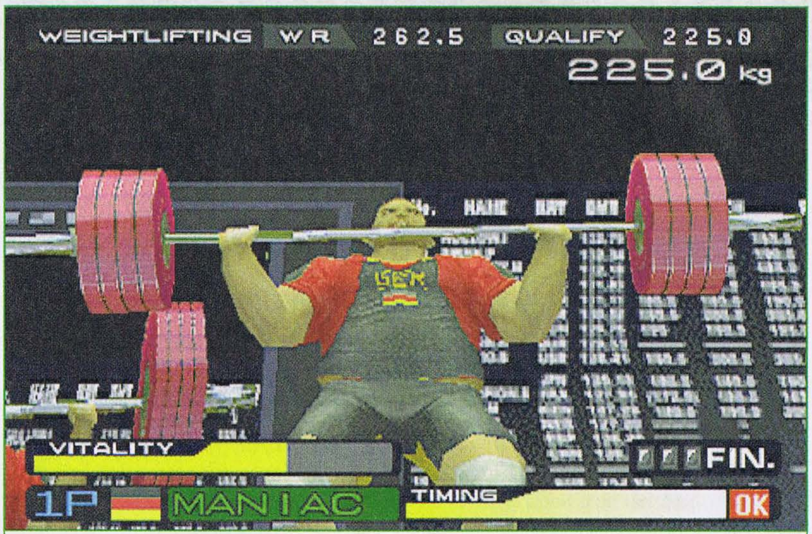


"Athlete Kings" (oben) und "Winter Heat": Für jede Saturn-Sammlung eine Pflicht.

bester Knopfkiller-Tradition an. Besonders unterhaltsam und bis heute ungebrochen ist neben der hervorragenden Spielbarkeit der Charme der Athleten, der die Nationalitäten humorvoll parodiert: Der deutsche Karl Vain jammert mit teutonischem Akzent über seine Leistung, während die zierliche Chinesin Li Huang das idealisierte Abbild einer orientalischen Schönheit abgibt. Einziger Wermutstropfen für gesellige Sportler war die fehlende Multitap-Unterstützung bei „Athlete Kings".



Neben dem 100-Meter-Lauf und dem Kanu-Rennen sind die 50 Meter Freistil der dritte Wettbewerb mit vier Teilnehmern.



Starke Männer wackeln nicht: Um das Gewicht erfolgreich zu stemmen, müsst Ihr den Timing-Balken möglichst so wie auf diesem Bild anhalten.

Über drei Jahre ist es her, dass sportbegeisterte PlayStation-Besitzer Joypads in Massen ruinierten: Damals bescherte Konami der Spielewelt mit "International Track & Field" den legitimen 32-Bit-Nachfolger des "Hyper Olympics"- und "Decathlon"-Genres. Um den virtuellen Zehnkampf erfolgreich zu bestehen, mussten die Joypad-Knöpfe so rasant wie möglich gehämmert werden – nicht nur die Hardware nahm dabei leicht Schaden, übereifrige Athleten bezahlten ihren Einsatz mit Muskelkater und dezenten Krämpfen.

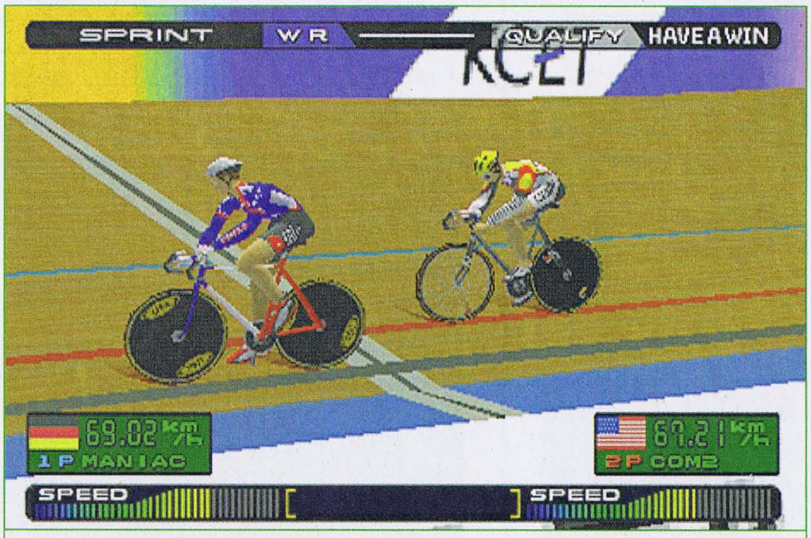
Die Sommerolympiade 2000 in Sydney ist zwar noch ein halbes Jahr entfernt, doch dank Konami könnt Ihr schon jetzt Eure Form überprüfen: Bei "International Track & Field 2" tretet Ihr in zwölf Disziplinen an, entgegen des Namens ist diesmal aber nicht nur die Leichtathletik vertreten. Die traditionellen Wettbewerbe wurden bis auf 100-Meter-Lauf, Weitsprung, Stabhochsprung und Speerwurf wegrationalisiert, dafür kam der Hammerwurf dazu. Ins kühle Nass wagt Ihr Euch mit dem 50-Meter-Freistil und dem Kunstspringen vom Drei-Meter-Brett. Bei letzterem steuert Ihr ebenso eine holde Sportlerin wie beim Pferdsprung, der einzigen Kunstturn-Disziplin. Kräftige Männer sind dagegen beim Gewichtheben gefragt. Abgerundet wird das Programm mit einem Kanurennen auf der Ruderbahn sowie einer doppelten Portion Radsport: Zuerst tretet Ihr beim Zeitfahren über einen Kilometer gegen die Uhr an, während im Sprint ein Konkurrent zu bezwingen ist.

Die Steuerung von „International Track & Field 2" setzt auf das bewährte Knopfhämmer-Prinzip: Im 100-Meter-Lauf oder beim Zeitrennen mit dem Rad zählt allein das möglichst schnelle und gleichmäßige Drücken der beiden frei wählbaren Laufknöpfe. Bei Sprung und Wurfdisziplinen kommt eine Prise Zeitgefühl dazu: Im Weitsprung müsst Ihr den Absprungbalken treffen und durch die Länge des Knopfdrucks den idealen

ETWAS MEHR HABE ICH MIR SCHON VERSPROCHEN: Sicher, zu viert macht „International Track & Field 2" eine Menge Spaß, aber so ganz will der Funke nicht überspringen. So reißt der Knopfkiller optisch keine Bäume aus: Die Athleten sind zwar wesentlich schöner und realistischer modelliert als beim Vorgänger, doch es fehlt ihnen einfach an Charme. Die wenig aufregende Hintergrundgrafik samt dicker PAL-Balken und die mäßige Soundkulisse helfen da leider auch nicht weiter. Was mich aber am meisten stört, ist die lieblose Aufmachung: Mehr Spielmodi (z.B. eine 'Kurzolympiade' mit Auswahl der Disziplinen hätten nicht geschadet, ebenso wie eine vernünftige Erklärung der Steuerung vor jeder Disziplin. Die kryptische Button-Anzeige hilft etwa bei Timing-Problemen überhaupt nicht.



Ulrich Steppberger



Knapp dahinter ist auch verloren: Während das harte Zeitfahren an Euren Kräften zehrt, zählt beim Sprint nur, wer am Ende der letzten Runde zuerst im Ziel ist.



Timing ist alles: Das Hammerwerfen sieht einfach aus, erfordert aber am meisten zeitliches Feingefühl, um den Abwurf zu treffen.



Wo laufen sie denn? Fällt ein Kontrahent zurück, zoomt die Kamera ein Stück hinaus, um die Übersicht zu erhalten.



Akrobat schön: Trefft Ihr allerdings die beiden Sprungpunkte nicht, bringen auch die besten Saltos keine hohe Wertung.

Winkel treffen: Schafft ihr 45°, ist der Weltrekord nahe. Besonders knifflig ist der Hammerwurf ausgefallen, da hier bereits eine leichte Fehlkalkulation damit endet, dass Euer Gerät in dem Schutzkäfig rund um den Ring oder auf der Aschenbahn landet. Selbst die Kraftprotze beim Gewichtheben benötigen ein gutes Reaktionsvermögen: Durch Hämmern baut Ihr die Kraft auf, aber wenn Ihr sie nicht im richtigen Moment zu Hebe- und Stoßbewegungen umsetzt, knallt Eure Hantel gleich wieder auf den Boden. Überhaupt nicht auf Muskelkraft kommt es dagegen bei Pferdsprung und Rudern an. Im Kanu schafft Ihr nur dann Tempo, wenn Ihr Euer Paddel rhythmisch und kraftvoll im Takt durch das Wasser pflügt. Um Eure Turnfee vor dem Sprung ausgewählte Kunststück punkteträchtig ausführen zu lassen, sind zwei Absprungmarken genau zu treffen und dann in der Luft eine eingeblendete Knopfkombination schnell auszuführen: Je schwieriger die Übung, desto länger ist die Symbolleiste.

Neben dem 'Arcade'-Modus, in dem Ihr Euch durch das Erreichen einer Mindestpunktzahl für den nächsten Wettbewerb qualifiziert, steht die 'Challenge' zur Übung und Rekordjagd bereit. Habt Ihr eine Disziplin ausgewählt, könnt Ihr beliebig oft antreten, bis Ihr entweder zu einer anderen Sportart wechselt oder die alte Bestmarke übertrefft. Dieser Versuch wird Euch danach in einer Wiederholung erneut vorgeführt und auf der Memory Card verewigt (mehr dazu in der rechten Randspalte).

Wie vom Vorgänger gewohnt, dürfen auch bei „International Track & Field 2" dank Multitap bis zu vier Spieler ran. Gleichzeitig duelliert Ihr Euch aber nur beim 100-Meter-Lauf sowie im Schwimmen und Rudern, während beim Radsprint immer zwei Pedaltreter gegeneinander antreten. In den anderen Disziplinen absolviert Ihr Eure Versuche nacheinander. *us*

Ein Hingucker:

Anfangs klafft noch eine Lücke im Titelbild, aber sobald Ihr den ersten Weltrekord aufgestellt habt, gesellt sich der Punkt 'Replay' dazu. Hier dürft Ihr Eure Leistungen jederzeit in einer Wiederholung anschauen und mit der


Gleich nochmal analysieren: Der historische 9-Meter-Sprung aus anderer Perspektive.

Kamera frei um den Athleten schwenken. Wieso aber andere Funktionen wie Zeitlupe bzw. Vor- und Rücklauf fehlen, wird wohl ein Geheimnis der Konami-Entwickler bleiben.







Während beim Stabhochsprung (rechts) Timing wichtig ist, zählt bei Weitsprung (oben) und Speerwerfen (rechts oben) auch der Winkel.

Rekordjagd

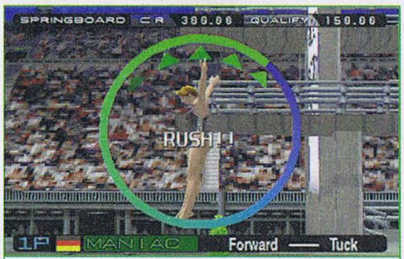
HÖHER, SCHNELLER, WEITER: Die vorgegebenen Bestleistungen von "International Track & Field 2" orientieren sich großteils an realen Werten. Beim Radsprint gibt es keine Zeit: Im Duell kommt es nur auf den Sieg an. Einige Rekorde wie beim 100-Meter-Lauf knackt Ihr mit links, während Ihr z.B. am Pferdsprung lange knabbert.

100-Meter-Lauf:	**9.79 sec**
Weitsprung:	**8.95 m**
Stabhochsprung:	**6.14 m**
Hammerwurf:	**86.74 m**
Speerwurf:	**98.48 m**
Gewichtheben:	**262.5 kg**
Turmspringen:	**300 Pkt.**
50-Meter-Freistil:	**24.51 m**
Pferdsprung:	**9.700 Pkt.**
1 km Zeitfahren:	**1.00.613 min**
Kanu:	**1.25.000 min**

DIE BESTEN MULTIPLAYER-SPIELE SIND BEKANNTLICH DIE, in denen jeder Teilnehmer sofort Spielprinzip sowie Steuerung kapiert und alte Hasen gegenüber Gelegenheitsspielern keine entscheidenden Vorteile genießen. „International Track & Field 2" erfüllt all diese Voraussetzungen, weshalb die Konami-Olympiade zu den wenigen Vertretern gehört, die man auf einer Party ohne zu überlegen aus dem Schrank holen kann. Wenn sich vier tapfere Konsolensportler beim 100m-Lauf die Finger wund hämmern und die Controller fast auseinanderfliegen, sieht man gerne über die von Ulrich angesprochenen Mängel hinweg. Aber auch alleine ist die Mini-Olympiade dank Weltrekordjagd eines der wenigen 'Just for fun'-Spiele für den kleinen Joypad-Hunger zwischendurch. Wer jedoch keine Bock auf Bestzeiten hat, langweilt sich recht schnell.



Thomas Szedlak



Je öfters Ihr den Zeiger durch flottes Drücken im Kreis wandern lasst, desto schneller dreht sich die Springerin in der Luft.



Einer ist immer der letzte: Wenn Ihr beim Paddeln mit Eurem Kanu aus dem Takt kommt, zieht die Konkurrenz gnadenlos vorbei.

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	72%
SOUND	56%

Spielspaß **75%**



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Ideal für gesellige Spielrunden: Abwechslungsreiche Knopfhämmer-Olympiade mit zwölf unterhaltsamen Disziplinen und leichten Präsentationsschwächen.

ANDERE VERSIONEN

Eine N64-Version erscheint im Sommer. Der Vorgänger "International Track & Field" wurde in MAN!AC 8/96 mit 74% Spielspaß getestet und wird auf 72% abgewertet.

Tee Off

ENTWICKLER:
Bottom Up, Japan
(www.acclaim.de)

Das witzige Intro erzählt vom kleinen japanischen Mädchen, das auszieht, die Golf-Welt zu erobern – gesanglich untermalt von Japano-Pop mit Ohrwurmfaktor (Zitat von Badenser Thomas: "I krieg' des bleede Lied nimmer aus'm Kopf!")









Als Spaß-Golf im Stile von "Everybody's Golf" und "Cyber Tiger" (beide Playstation) präsentiert sich der erste Dreamcast-Ausflug in die Welt der Schläger und Löcher. In der World Tour von "Tee Off" kämpft Ihr um nichts geringeres als den Titel ‚Bester Golfer der Welt'. Ihr wählt aus vier Kulleraugen-Sportlern, die sich in Kraft, Genauigkeit, Schnitt, Glück und Weisheit (wählt der Golfer den richtigen Schläger oder müsst ihr laufend korrigieren?) unterscheiden. Bevor Ihr Eure Karriere in Japan beginnt, entscheidet Ihr Euch zwischen mehreren Ball- und Schlägervarianten.

Auf dem Golfplatz hat die Realität Pause. Im Duell mit einem Computergegner sind Hole-in-Ones ebenso keine Seltenheit wie das Einlochen aus über 200 Yard Entfernung. Gesteuert wird – wie könnte es anders sein – mit bekanntem zweimaligem Tastendruck. Vorher ändert Ihr bei Bedarf die Richtungs- und Schlägervorgabe des Computers, wenn z.B. starke Windböen wehen oder Ihr mit einem riskanten Powerschlag den direkten Weg über ein Baumhindernis sucht. Unterschiedliche Kameraeinstellungen geben Euch einen ungefähren Überblick über Fairway-Verlauf und Grünposition. Eingeblendet wird stets die noch verbleibende Distanz zum Loch und die maximale Reichweite des gewählten Schlägers. Je nach Untergrund erreicht Ihr nur einen gewissen Prozentsatz davon, was ebenfalls angezeigt wird (z.B. 35-45% im Sandbunker). Habt Ihr den Ball weggedroschen, begleitet Ihr seinen Flug aus wechselnden Perspektiven. Eine Ballflugkamera gibt's auch. Liegt Euer Spielgerät auf dem Grün, erscheint ein Gitternetz. Jeweils nach vier Löchern wird gespeichert, nach 18 Bahnen ist das Turnier beendet. Nun schaut Ihr auf dem Leaderboard nach Eurer Platzierung und wie viele Punkte Ihr damit ergattert habt. Dann geht's weiter nach Australien, Afrika, Schottland und schließlich in die USA. Knackt Ihr Highscores, spielt Ihr weitere Charaktere, Bälle und Schläger frei.

Allein oder mit bis zu drei Kumpels spielt Ihr eine ‚Free Round' mit acht unterschiedlichen Regelvarianten (z.B. Stroke Play und Foursome). Unterschiedliche Stärken der Mitspieler gleicht Ihr über Handicaps aus. Ebenfalls interessant fürs Gruppengolf ist der ‚Gate-Ball'-Modus – eine Art Kricket. Auf einem quadratischen Spielfeld werden zwei Teams gebildet; dabei müsst Ihr den Ball durch eine definierbare Zahl von Toren bugsieren. Doch Vorsicht: Spielt Ihr die Kugel ins aus, gibt's einen Strafschlag. Ihr könnt nicht nur selbst auf Punktejagd gehen, sondern auch die Bälle des Gegners in ungünstige Positionen kicken.

In den Optionen wählt Ihr unter fünf Schwierigkeitsgraden oder informiert Euch in der Statistik über Eure weitesten Schläge, Hole-In-Ones oder Birdies. Begleitet wird das Spiel von gelegentlichen Kommentaren der Golfer, Zuschauerbeifall und einem Musikstück pro Kurs. *ts*

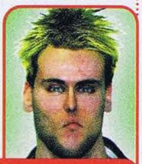


Spiel im Spiel: Zwei Teams messen sich im interessanten Gateball-Modus, dessen Regeln an den Kricket-Sport erinnern.



Erwischt Ihr den unteren Balken des Doppelklickkreises nicht, geht der Schlag in die Hose. Auf unserem Bild wird der Ball nur 50% der theoretisch möglichen Weite zurücklegen.

WAS FÜR EINE ÖDE GRAFIK! **Wäre „Tee Off" eine N64-Umsetzung, könnte ich zumindest verstehen, wieso das Gras nicht wie Gras, der Sand nicht wie Sand und mein Golfer nicht wie ein 128-Bit-Polygoncharakter aussieht. Von einer ‚Dreamcast-only'-Entwicklung erwarte ich viel mehr – zumindest ruckelt die Spartano-Optik nicht. Auch spielerisch gibt's Nervfaktoren: Die Distanz von Rechtskurve und Bunkerhindernis einzuschätzen, ist mangels entsprechender Anzeige fast unmöglich. Die Puttanzeige ist zudem wenig aussagekräftig und bei einem ‚Spaß-Golf' sollte eine Replay-Funktion eigentlich selbstverständlich sein. Was bleibt ist ein kurzzeitig unterhaltsames Arcade-Golf, das vor allem im Duell mit ein paar Kumpels über manche Schwäche hinwegsehen lässt. Gefallen hat mir auch der interessante ‚Gate-Ball'-Modus.**



Thomas Szedlak

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	48%
SOUND	65%

Spielspaß 64%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Simples Arcade-Golf mit Übersichtsproblemen und langweiliger Optik. Nur mit Kumpels macht's richtig Spaß.

RUMBLE
AB 6



Ob's bergauf oder bergab geht, ist nur durch die Angabe über dem 'Richtungsfinger' zu erkennen.



Im Clubhaus liegen mehrere Ball- und Schlägervarianten bereit. Weitere könnt Ihr freispielen.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

NHL Face Off 2000

ENTWICKLER:
Sol Works, USA
(www.solworks.com)



Ein Mann und sein Puck: Nur noch der Goalie steht zwischen dem Dallas-Stürmer und dem 1:0.

Die langlebigste Eishockey-Serie auf der Playstation geht in die fünfte Runde: Wie gehabt stehen bei „NHL Face Off 2000" alle 30 Mannschaften der US-Profiliga für ein Freundschaftsspiel, eine Saison oder die Play-Offs zur Verfügung. Weitere Spielmodi oder Nationalmannschaften lassen sich dieses Jahr nicht blicken, im neuen Millennium wird im Eishockey-Ring ausschließlich englisch gesprochen.

Vor dem Match tauscht Ihr Eure Spieler mit denen anderer Vereine und entlasst bzw. verpflichtet einzelne Recken. Der Reiheneditor ist einfach gehalten: Statt Defensive und Offensive getrennt aufzustellen, bestimmt Ihr für verschiedene Situationen wie Überzahlspiel und Angriff gleich alle fünf Mannen. Im Spiel beschränkt sich die Steuerung auf das Wesentliche: Mit den Schultertasten wechselt Ihr die Reihen oder schaltet situationsbedingt die taktische Marschroute auf konservativ oder aggressiv. Für Pässe und Schüsse ist je ein Knopf zuständig, auf Wunsch ist ein Icon-Pass-System aktivierbar. Befindet Ihr Euch in der Defensive, wird Euch die Abwehr ebenfalls leicht gemacht: Temposchub und Bodycheck befinden sich auf dem gleichen Knopf, so dass Ihr im Eifer des Gefechts kaum daneben drückt. *us*

***ES GEHT BERGAB:** Während EA den 99er-Ausrutscher ihrer „NHL"-Serie mühelos auffangen konnte, wird das Sony-eigene Eishockey von Jahr zu Jahr schwächer. „NHL Face Off 2000" ist eine müde Angelegenheit, die lieblos hingeklatscht wurde: Die Optionen sind auf das nötigste reduziert, weder Spielmodi noch Taktikeinstellungen werden heutigen Ansprüchen gerecht. Die einfache Grafik lässt Details vermissen, geschossene Tore bemerkt Ihr oft erst durch den Beginn der schlechten Wiederholung. Durch die Minimalsteuerung verkommen die Spiele zur simplen Holzerei ohne taktischen Tiefgang, alleine der (englische) Kommentator sorgt für etwas Stimmung. Dieser „Face Off"-Jahrgang ist zwar keine Katastrophe, doch für Eishockey-Fans gibt es genügend bessere Alternativen.*



Ulrich Steppberger

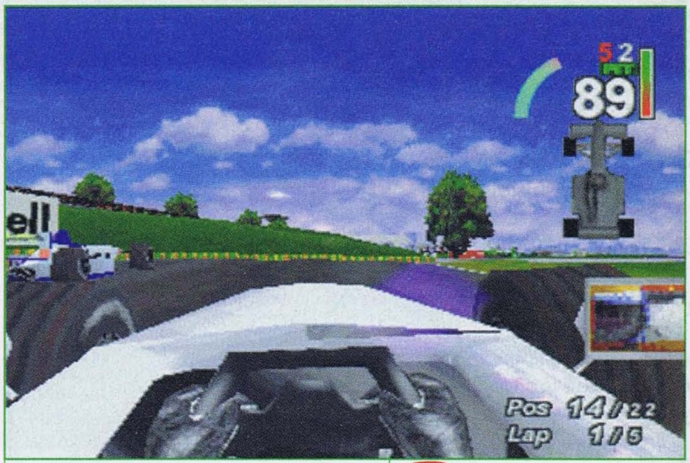
HERSTELLER	Spielspaß 67%	ACTION
989 Studios/Sony	Hingeschluderte Eishockey-Fortsetzung mit wenigen Optionen: Nur für genügsame Puckjäger interessant.	STRATEGIE
SYSTEM		PRÄSENTATION
Playstation		MULTIPLAYER
ZIRKA-PREIS		
100 Mark		
GRAFIK 66%		
SOUND 64%		

ANDERE VERSIONEN

Der Vorgänger "NHL Face Off '99" wurde in MAN!AC 6/99 mit 76% Spielspaß getestet und wird hiermit auf 72% abgewertet.

F1 World Grand Prix

ENTWICKLER:
Lankhor, Frankreich
(www.lankhor.com)



Blockige und ruckelnde Grafik als Spaßbremse: Besonders in der Cockpitansicht habt Ihr's schwer, die Übersicht zu bewahren.

Während sich die Motorsport-Millionäre noch von den Strapazen des vergangenen Jahres erholen, läutet Eidos bereits die nächste Runde im Formel-1-Zirkus ein. Wie Ubis in Kürze erscheinendes "F1 Racing Championship" besitzt auch das, vom französischen Team Lankhor entwickelte "F1 World Grand Prix" die Lizenz zur Verwendung originaler FIA-Daten. Altbekannt wie die Namen der Piloten und Teams sind die Optionen, mit denen das Spiel aufwartet. So begebt Ihr Euch im Overall Eures Lieblings-Asphalthelden für ein Übungs- oder Einzelrennen auf die Piste oder absolviert die komplette Saison. Damit die Anfänger unter Euch nicht sofort im Temporausch vom Kurs abfliegen, dürft Ihr den Schwierigkeitsgrad fein justieren. So lässt sich die Maximalgeschwindigkeit ebenso abstufen wie die Qualität der Gegner sowie der Realismus in Fahrphysik, Schaden und Verbrauch. Auch durch Zuschalten von Fahrhilfen macht Ihr Euch das Leben leichter. Für eine gute Sicht auf die Strecke dürft Ihr aus vier Perspektiven wählen, Eure Verfolger bekommt Ihr mangels funktionstüchtigem Seitenspiegel nur durch einen flotten Blick zurück zu Gesicht. Dafür nehmen zumindest drei KI-Piloten am Zweispieler-Splitscreen-Rennen teil. *sf*

***EINE LIZENZ MACHT** noch kein vernünftiges Formel-1-Spiel! Durfte das Herz des Sony-getunten Benzinjunkies noch mit Psygnosis' "Formel 1 '99" höher schlagen, führt Lankhors Schluderstück beinahe zum Infarkt. Der größte Risikofaktor für den kardialen und mentalen Zusammenbruch ist die Grafik. Trotz ihrer Klobigkeit und den Verzicht auf jedwede augenfreundliche Details wagt das Pixel-Drama auch noch kräftig zu Ruckeln. Schade, denn die Handhabung der Boliden und die KI ist eigentlich recht solide. Dafür mangelt's aber an vielem, was eine F1-Simulation bieten sollte: Spärliche Audiokulisse, Primitiv-Tuning und ein paar Wetterkapriolen locken keinen F1-Fan mehr von seinem RTL-Sonntags-Sofa weg, geschweige denn von der hochkarätigen Konkurrenz.*



Stephan Freundorfer

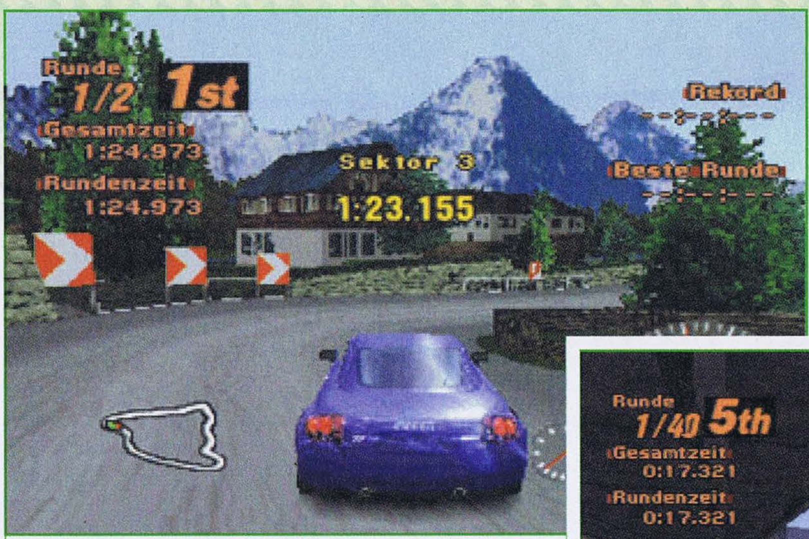
HERSTELLER	Spielspaß 38%	ACTION
Eidos	Lizenz zum Fürchten: Originale F1-Daten verlieren jeden Reiz wegen hässlicher Optik und Optionsdünne.	STRATEGIE
SYSTEM		PRÄSENTATION
Playstation		MULTIPLAYER
ZIRKA-PREIS		
100 Mark		
GRAFIK 42%		
SOUND 43%		

ANDERE VERSIONEN

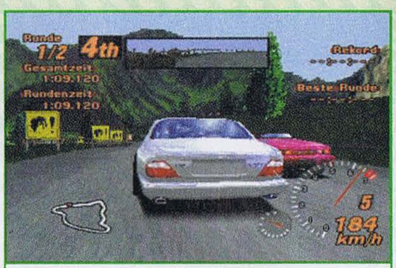
Eine PC-Umsetzung ist bereits erschienen, weitere sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
POLYPHONY DIGITAL, JAPAN
(WWW.PLAYSTATION.DE)

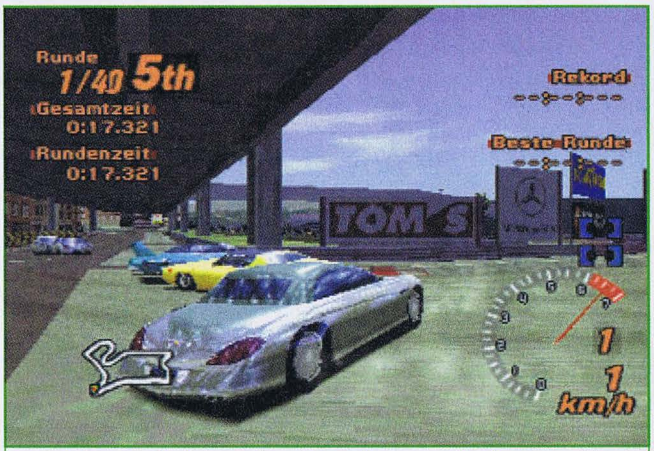
Gran Turismo 2



Mit dem getunten Audi TT durch die engen Kurven der Alpen – hoffentlich habt Ihr die Sport-Bremsen nicht vergessen!



Die Ego-Ansicht vermittelt nicht nur ein besseres Geschwindigkeitsgefühl, der Rückspiegel informiert auch über die Konkurrenz.



Das Fahren mit heckangetriebenen Luxuskarossen will gelernt sein: Ohne stundenlanges Training bekommt Ihr die PS-Boliden kaum in den Griff.

***Die Intros** der drei Länderversionen unterscheiden sich zum Teil deutlich. Kommt der japanische Film mit langen Szeneneinstellungen relativ gemächlich daher, zeigt das amerikanische Intro mit schnellen Schnitten und dem originalen Cardigans-Song "My favourite Game" deutlich mehr Dynamik. Die PAL-Fassung ist bis auf den neu abgemixten Titelsong mit der US-Version identisch.*







Kaum ist der Nachfolger des meistverkauften Playstation-Rennspiels in den japanischen Läden (siehe auch Preview in der letzten MAN!AC), folgt diesen Monat schon die PAL-Umsetzung von "Gran Turismo 2". Frei nach dem Motto 'höher, schneller, weiter' packte Entwickler Polyphony Digital über 500 Automodelle, mehr als zwei Dutzend Rennstrecken sowie weit über 50 nervenaufreibende Wettbewerbe auf nunmehr zwei CDs.

Auf der ersten Scheibe findet Ihr nach einem atemberaubenden FMV-Intro den altbekannten Arcade-Modus, der um eine Offroad-Sektion erweitert wurde. Hier dürft Ihr Euch ähnlich wie in "Colin McRae Rally" auf staubigen Geländepisten austoben. Zu Beginn stehen Euch 14 Boliden sowie eine Rally-Strecke für ausschweifende Driftorgien zur Verfügung. Dabei verhalten sich die Fahrzeuge ähnlich authentisch wie die Asphalt-Kollegen: Durchdrehen beim Beschleunigen, Ausbrechen der Heckpartie, verlängerter Bremsweg, derbe Schlaglöcher – Euch wird die ganze Palette des Rally-Sports geboten. Allerdings lockt hier nur der Kampf gegen die Uhr, auf heiße Positionsgefechte à la "V-Rally 2" müsst Ihr wegen fehlender Konkurrenten verzichten. Bei den Rennen auf befestigten Strecken ist dagegen alles beim alten: Ihr messt Euch in drei Klassen – von C (Kleinwagen) bis A (Sportwagen) – mit fünf unbarmherzigen Gegnern. Fahrt Ihr am Ende der zwei Runden als Erster über die Ziellinie, bekommt Ihr einen Eintrag im Bonusobjekte-Menü. Schafft Ihr den Sieg in drei Schwierigkeitsgraden, winken hübsche Extra-Flitzer. Um jedoch über alle Strecken brettern zu können, müsst Ihr Euer Talent als Renn-

HOT line

KARRIERESTART: **Im GT-Mode müsst Ihr zu Beginn mit einem knappen Budget von 10.000 Credits auskommen. Kauft Euch von der Kohle einen gebrauchten Honda Civic (für etwa 6.000 Mark) und steckt den Rest in PS-steigernde Tuning-Teile wie Schalldämpfer oder Motorchips. Damit müsstet Ihr mit ein wenig Übung die ersten Wettbewerbe der GT-Serie gewinnen können. Von den Siegprämien kauft Ihr Euch griffigere Reifen, eine bessere Getriebeübersetzung und ein leichteres Wagen-Chassis. Gewinnt die vorherigen Meisterschaften erneut und tunt Euer Auto auf über 250 PS. Damit habt Ihr in den zweiten Wettbewerben gute Siegchancen. Nach dem Gewinn dieser Rennen wird's Zeit für einen neuen Wagen. Besorgt Euch bei Audi in der Nordstadt einen schmucken TT und steckt den Rest des Geldes in mehr Leistung. Verfahrt mit dem Audi ähnlich wie mit dem Honda und achtet auf ausgewogenes Tuning von Fahrwerk/Reifen und PS-Zahl. Versucht Euch dann an den Sonderereignissen.**



Eine Reduzierung des Fahrzeuggewichtes verleiht Eurem Wagen eine erheblich bessere Beschleunigung







Orientierung im Menü-Dschungel: In vier Stadtteilen (links Oststadt) findet Ihr die Autohersteller unterteilt nach geographischer Herkunft. Über das Haupttrennmenü (Mitte) gelangt Ihr zu den Wettbewerben; in Eurer Garage wechselt Ihr das aktuelle Fahrzeug.



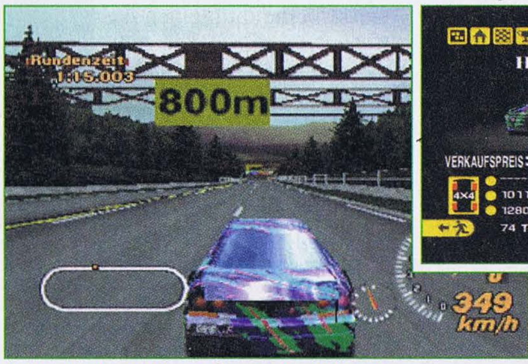
Fahrt Ihr in der Außenperspektive, fehlt Euch ein Rückspiegel. Via Tastendruck auf L1 behaltet Ihr die Verfolger dennoch im Auge.

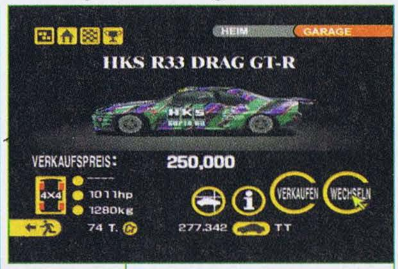
Joypad Belegung



pilot im harten Wettbewerb auf der zweiten CD beweisen.

Wie schon im Vorgänger bildet dort der GT-Mode das Herzstück des benzinhaltigen Spektakels. Ausgestattet mit kümmerlichen 10.000 Credits und Eurem fahrerischen Können startet Ihr eine Rennkarriere. Euer erster Weg führt Euch zum Autohändler: Aufgeteilt in vier Stadtbereiche bieten mehr als 30 internationale Hersteller ein bunt gemischtes Sortiment aus Cityflitzern, Familienkutschen und rasanten Sportwägen an. Je nachdem, ob Ihr beispielsweise die Nord- oder die Oststadt besucht, findet Ihr entweder europäische Karossen (u.a. BMW, Mercedes, Volkswagen) oder japanische Modelle wie Toyota, Nissan und Mazda. Leider stehen bei den westlichen Herstellern nur teure Neuwagen zum Kauf, und so müsst Ihr mit Eurem Startkapital zwangsweise in einen gebrauchten fernöstlichen Reiskocher investieren. Den frischgebackenen Fahrzeug-Besitzer dürstet es nach einigen zähen Runden auf dem Testkurs jedoch nach mehr Pferdestärken. Kein Problem – Euer Händler betreibt nebenbei eine gut sortierte Tuning-Werkstatt, in der Ihr Eure lahme Ente im Handumdrehen in ein röhrendes PS-Monster verwandelt. Die Auswahl an Zusatzteilen ist gigantisch: Angefangen von Schalldämpfern über Turbo-Kits bis hin zur kompletten Rennmodifikation erfüllen Euch die Tuner gegen bare Münze nahezu jeden Wunsch. Erstmal zufrieden mit Eurer aufgemotzten Karre geht's ans Kohle verdienen in den zahllosen Wettbewerben. Doch bis auf einige mit 'Free' gekennzeichneten





Die Dragster-PS-Monster (oben) lassen sich nur auf der Teststrecke (links) richtig ausfahren.

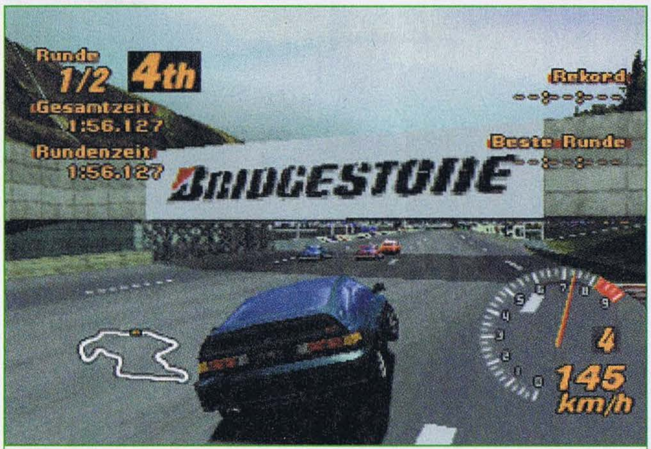
Cups bleibt Euch der Zugang verwehrt. Um an allen Läufen teilnehmen zu können, müsst Ihr erstmal entsprechende Lizenzen erwerben. Insgesamt 60 Einzelprüfungen (zehn pro Lizenz) warten auf den Fahrschüler. Nur wenn Ihr die diversen Beschleunigungs-, Brems- und Kurventests mit mindestens einer Bronzemedaille abschließt, gehört das jeweilige Papier Euch. Wer bei den knackigen Aufgaben des Vorgängers nahe am Verzweifeln war, kann bei "Gran Turismo 2"

Bei der Musik ***ging Sony kein Risiko ein und verpflichtete wie beim Vorgänger bekannte Pop'n'Rock-Acts und spendierte diesmal PAL-Besitzern eine komplett neue Abmischung. Während des Rennens dröhnen Songs von Fatboy Slim, Propellerheads, Ash, Mansun, Stereophonics, Everything but the Girl und The Cardigans aus den Lautsprechern.***

FEIERTAG FÜR PAL-RASER: **Das europäische "Gran Turismo 2" ist eindeutig die beste Fassung. Eure Nobelkarossen flitzen spürbar schneller über den Asphalt und lassen sich angenehmer steuern als bei den NTSC-Versionen. Auch der Soundtrack gefällt mir besser, statt dudeligem J-Pop oder lärmigem Metal-Gedröhne begleiten Euch treibende Euro-Kracher auf der Rennfahrerkarriere. Etwas enttäuscht bin ich aber von der Grafik: Die Autos sehen zwar jetzt schöner aus, doch dafür kann die Streckenbebauung oft nicht mithalten. Etwas mehr technischen Fortschritt hätte ich mir bei einem Nachfolger schon gewünscht. Dafür erleichtern weniger strapazierendere Lizenzprüfungen und die Speichermöglichkeit nach jedem Rennen den Einstieg. Während die hohe Auto- und Streckenzahl (besonders Seattle hat es mir angetan) sowie der Rally-Modus (auch wenn er nicht an "Colin McRae" rankommt) begeistern, stoßen mir diverse Designmängel unangenehm auf: So ist das Tuning unnötig kompliziert und zeigt Euch z.B. nicht gleich, wie sich Änderungen auf die PS-Stärke auswirken. Außerdem steigt der Wert Eurer Boliden nicht an, egal wieviel Geld Ihr in teure Ausrüstung investiert.**



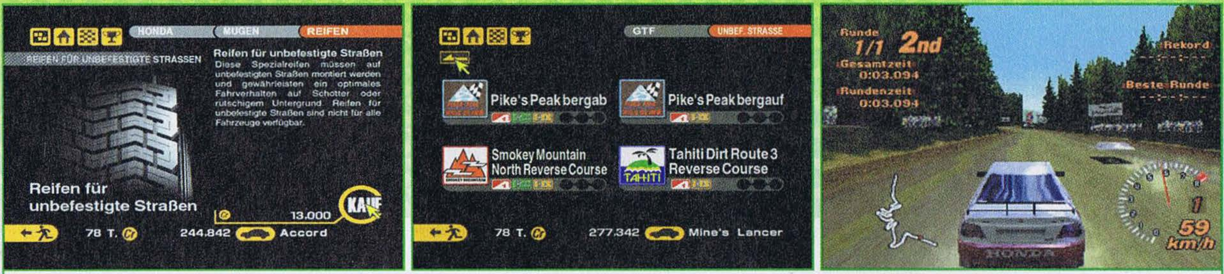
Ulrich Steppberger



Abkürzungen über die Streckenbegrenzung können böse enden: Euer Wagen verliert die Bodenhaftung und schleudert unkontrolliert hin und her.



Im Zweispieler-Splitscreen seid Ihr nur als Duo auf der Strecke, CPU-Gegner fehlen. Dafür ist die Optik flüssig und detailreich.



So geht's ab ins Gelände: Im Reifenshop (links) die Rally-Gummis kaufen sowie ans Auto montieren, im Dirt-Trail-Menü einen Wettbewerb wählen (Mitte) und auf der Offroad-Piste gegen das Ghost-Fahrzeug antreten (rechts).

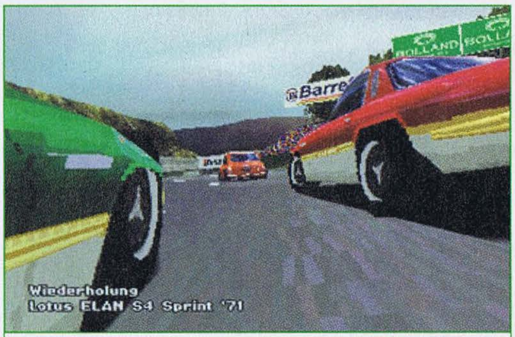
Das Spielgeschehen *ist in der PAL-Version (wie schon bei "Gran Turismo") spürbar schneller. Durch die höhere Framerate lassen sich die Boliden noch exakter und direkter über die Pisten steuern als bei den NTSC-Fassungen. Zu guter Letzt sind die dicken PAL-Balken des Vorgängers auf ein erträgliches Maß geschrumpft. Weiter so!*

aufatmen: Die Entwickler reduzierten den Anspruch deutlich, so dass Profis nach wenigen Versuchen sämtliche Lizenzen ergattern.

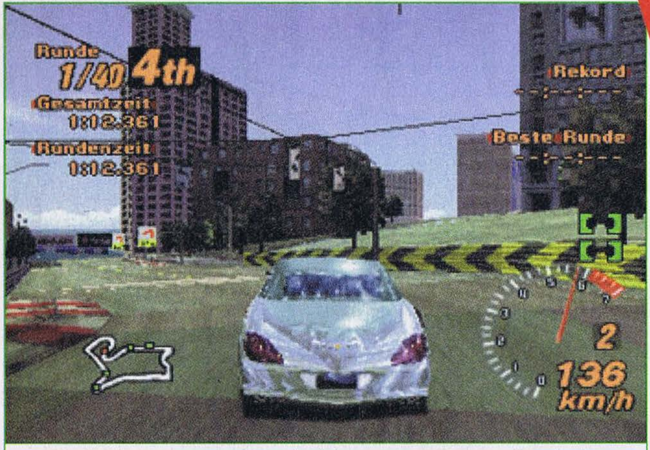
Nachdem Ihr Euch die Eintrittskarten für die Wettbewerbe erarbeitet habt, stehen Euch alle Möglichkeiten offen: GT-League, Sonderereignisse, Dirt-Events, Ausdauerrennen – Abwechslung ist Trumpf! Mit einem Auto in der Garage ist allerdings bald Schluss, da in den einzelnen Rennen neben Lizenz- auch Wagenbeschränkungen gelten. So müsst Ihr beispielsweise auf PS-Zahl, Antriebsart, Baujahr oder Typ achten, um bei der Startaufstellung dabei zu sein. Habt Ihr zuviel Power unter Motorhaube, tauscht Ihr die Leistungsverstärker vor dem Rennen einfach aus; wollt Ihr dagegen am Leichtwagen-Cup teilnehmen, müsst Ihr ein entsprechendes Fahrzeug dieser Wagenklasse kaufen.

Erfüllt Ihr alle Voraussetzungen, geht's ab auf die Piste. Im Menüpunkt Probefahrt dürft Ihr Euch den Kurs in Ruhe einprägen, bevor Ihr schließlich vom letzten Platz aus – eine Qualifikationsrunde wurde abgeschafft – die Aufholjagd startet. Wie vom Vorgänger gewohnt, brettert Ihr über fiktive Rennstrecken (Laguna Seca ausgenommen), die Eure Joypadkünste mit anspruchsvollem Design ordentlich fordern. Haarnadelkurven, Schikanen, Hochgeschwindigkeitsabschnitte – die fünf Verfolger sowie die realistisch simulierte Fahrphysik kennen keine Gnade und ahnden den kleinsten Ausrutscher mit schlechterer Platzierung bzw. Ausflügen ins Kiesbett. Überhaupt bleiben die Konkurrenten meist als Pulk dicht an Euren Fersen kleben und hetzen Euch wie ein Kaninchen über den Asphalt. Behaltet Ihr bei dem ganzen Stress dennoch einen kühlen Kopf, werdet Ihr bei einem Sieg nicht nur mit einem schmucken Pokal geehrt, sondern sackt zusätzlich dicke Prämien sowie Bonus-Fahrzeuge ein.

Um an den 'Dirt Events' teilzunehmen, müsst Ihr Euren Boliden mit griffigen Offroad-Reifen ausstatten. Allerdings befindet Ihr Euch hier ähnlich wie bei "Colin McRae Rally" alleine auf der Piste und messt Euch nur mit einem transparenten Ghost Car. Im rauen Gelände spürt Ihr dank hervorragender Rumble-Unterstützung Schläge besonders gut. *os*



Im fernsehreifen Replay dürft Ihr das Rennen aus spektakulären Perspektiven analysieren



Im Gegensatz zum Vorgänger dürft Ihr in "Gran Turismo 2" auch über kurvige Stadtkurse brettern. Im Bild seht Ihr Seattle.

AUF DEN ERSTEN BLICK WAR ICH ETWAS ENTTÄUSCHT **von dem langersehnten "Gran Turismo"-Nachfolger. Die niedrigauflösende Optik (320x256 Pixel) wirkt im Vergleich zum Vorgänger oder Glanzlichtern wie "Ridge Racer 4" grob und in der Rally-Sektion farblich übersättigt. Nur die Wagenmodelle kommen mit ihren glänzenden Karossen noch edler und spektakulärer rüber – die Playstation-Hardware ist scheinbar an ihren Grenzen angelangt. Trotzdem ist "GT 2" besser als die gesamte Konkurrenz, die Fahrphysik der über 500 Modelle unerreicht: Jeder Wagen verhält sich in Grenzsituationen anders und reagiert ohne Verzögerung auf Eure Joypadkommandos – perfekt! Auch das Streckendesign lässt keine Wünsche offen: Die Pisten überzeugen mit ausgewogenen Anteilen von Highspeed- sowie Kurvenabschnitten und belohnen hartnäckiges Training mit immer neuen Bestzeiten. Vor allem die anspruchsvollen Stadtkurse motivieren zu besessenen Übungsstunden. Höchst erfreulich ist auch die kompetente PAL-Anpassung, die mit minimalen Balken und deutlich höherer Spielgeschwindigkeit die NTSC-Versionen klar abhängt. "GT 2" ist ein Muss für jeden Rennspiel-Fan!**


Oliver Schultes

Spielspaß **91%**

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	81%
SOUND	85%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

GRAN TURISMO 2

Die neue Rennspiel-Referenz: Gigantischer Fuhrpark, über 50 Wettbewerbe und einmaliges Fahrverhalten machen süchtig.

IT'S A MANIAC



Die erste Kurve kann entscheidend sein. Nach dem Start ist das Fahrerfeld noch geschlossen – nutzt den Pulk, um an der Innenseite an den Konkurrenten vorbeizuziehen.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Der in MAN!AC 6/98 getestete Vorgänger wird auf 90% Spielspaß abgewertet.

ENTWICKLER:
EA Sports, England
(www.ea.com)

Bundesliga 2000: Der Fußballmanager

EA Sports hat die Kader der laufenden Saison auf CD gepresst. Brandaktuell ist „Bundesliga 2000“ aber nicht – Basler spielt noch bei Bayern und Frankfurts Trainer heißt Jörg Berger. Von EA Sports gewohnte musikalische Highlights in Form von bekannten Lizenztracks sucht Ihr diesmal vergeblich. Stattdessen lauscht Ihr in den Menüs belanglosen Elektroniksounds.



Die Kicker laufen in den aktuellen Trikots aufs Feld, auch die meisten Stadien sind originalgetreu.

Wie bei „Bundesliga Stars 2000“ werden die Spielszenen von Rolf Töpperwien und Manfred Breuckmann solide kommentiert. 'Töppi' und 'Manni' nennen keine Spielernamen und verzapften des öfteren ziemlichen Unsinn. Kostprobe gefällig? Zitat Töppi: „Ich sehe lange Gesichter auf der Bank, denn wenn man erstmal ein 0:2 kassiert hat, ist ein 1:1 nicht mehr möglich.“



Nur auf dem Standbild genießbar: Die ruckligen Spielszenen basieren auf "Bundesliga Stars 2000", das ebenfalls von der englischen EA-Sports-Filiale entwickelt wurde.



Als Alternative zum Stadiongeschehen verfolgt Ihr das Match auf diesem wenig informativen Statistikbildschirm

Fühlten sich bei "Premier Manager" und "Player Manager" (beide von Infogrames) nur Anhänger englischer Clubs heimisch, erscheint nun erstmals ein Playstation-Fußballmanager mit Bundesliga-Lizenz. Als Trainer/Manager-Mischung übernehmt Ihr einen Verein der Ersten oder Zweiten Bundesliga und kümmert Euch um finanzielle sowie taktische Belange. Im Büro behaltet Ihr die Bilanz im Auge, führt Vertragsverhandlungen und zieht mit Hilfe eines Spielerbeobachters Verstärkungen an Land. Mit ein paar Milliönchen auf dem Konto baut Ihr einen schmucken Vereinsladen für Merchandising-Einnahmen, ein modernes Medizinzentrum für schnellere Heilungsprozesse oder edle VIP-Logen für höhere Einkünfte. Des weiteren legt Ihr die Preise für Eintrittskarten fest und stellt Geschäftsberater, Jugend-Trainer oder Onkel Doktor ein.

Ohne Erfolg auf'm Platz hilft jedoch das beste Management nichts. Deshalb setzt Ihr Trainingsschwerpunkte, deichselt unter Berücksichtigung von 15 Spielerwerten an der Aufstellung und trichtert Euren Mannen die Taktik ein. Neben dem Spielsystem gebt Ihr Kommandos wie 'kommen lassen', 'Pressing', 'über Aussen' oder 'Kurzpassspiel'. Tabellen und Statistiken lassen Euch auch über Stärken und Schwächen der Konkurrenz nicht im unklaren. Kommuniziert wird über 'EAmail': Will ein Spieler seinen Vertrag verlängern, ein anderer Verein einen Eurer Mannen abwerben oder der Nationaltrainer die Nominierungen fürs nächste Länderspiel mitteilen, zeigt Euch ein Briefsymbol das Eintreffen einer neuen Mail an.

Sind alle Einstellungen getätigt, habt Ihr die Wahl zwischen zwei Betrachtungsweisen: Ihr verfolgt das komplette Match in „FIFA“-ähnlicher Optik (dauert ca. zwölf Minuten) oder auf einem Statistikschirm (ca. zwei Minuten), der Torschützen und Spielanteile zeigt sowie über Zwischenstände in den anderen Stadien aufklärt. Während des Matches ändert Ihr die Strategie und nehmt Auswechslungen vor. Ganz Ungeduldige lassen sich das Ergebnis sofort anzeigen (dauert ca. 1,2 Sekunden). Nach dem Match zeigen Benotungen von eins bis zehn die Leistungen Eurer Mannen. Neben der Bundesliga müssen Euer Starkicker auch beim DFB- und Liga-Pokal antreten, international stehen Europacup und Champions League auf dem Programm. Speichern dürft Ihr jederzeit, ein Spielstand benötigt allerdings 15 Blöcke, also eine komplette (herkömmliche) Memory Card. *ts*

ENDLICH EIN BRAUCHBARER FUSSBALLMANAGER für deutsche Konsoleros. „Bundesliga 2000“ ist wenig komplex, elementare Einflussmöglichkeiten vermisst Ihr aber nicht – die Mischung stimmt. Da Ihr Berater engagieren könnt, werden auch Einsteiger nicht überfordert. Für Atmosphäre sorgt das gelungene 'EAmail'-System: Persönlicher Kontakt zu Spielern und Geschäftspartnern gibt's bei der Konkurrenz nicht. Auch die Benutzerführung wurde besser gelöst als bei den Infogrames-Titeln, nervige Schludereien wie Rollbalken statt Autoscrolling stören trotzdem. Auszusetzen habe ich am Managerteil nur, dass gekaufte Gebäude sofort da stehen und Ihr nicht verhandeln könnt – Angebote beantwortet Ihr nur mit 'ja' oder 'nein'. Ein großes Manko sind die "FIFA"-Spielszenen: Der Kommentar ist mäßig, es gibt keine Wiederholungen, der Ball rollt wie auf Schmierseife, die Grafik ruckelt extrem und die Bundesliga-Elite kickt teilweise auf Kreisklassenniveau. Auch unverständlich, dass ich die Kameraperspektiven nicht ändern, also nicht selbst Regisseur spielen darf. Die Statistikalternative ist dagegen langweilig und klärt nur über das Allernötigste auf. Und wo, EA Sports, ist der Zweispieler-Modus?



Thomas Szedlak

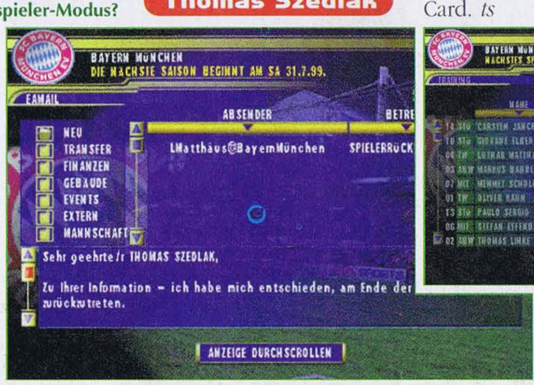
HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	68%
SOUND	67%
Spielspaß	67%

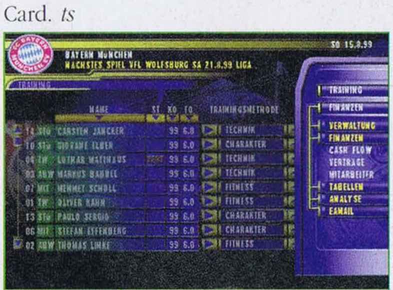


ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Unterhaltsamer, einsteigerfreundlicher Fußballmanager mit Bundesliga-Lizenz, aber Mängeln in der Spielbeobachtung.

AB 6





Per Knopfdruck blendet Ihr eine übersichtliche Menüleiste (oben) ein. Links seht Ihr Eueren 'EAmail'-Briefkasten.

ANDERE VERSIONEN

Eine PC-Version erschien Ende letzten Jahres. Weitere Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER: STORMFRONT STUDIOS, USA (WWW.STORMFRONT.COM)

Hot Wheels Turbo Racing



Auf und ab: Dreht Ihr bei diesem Stunt zu viele Schrauben, trefft Ihr die Strecke hinterher nicht mehr.

N64

Mattels Miniflitzer haben auch auf den N64 ihren Auftritt: Satte 40 Autos könnt Ihr Euch auf den acht irrwitzigen Kursen in mehreren Pokalwettbewerben erspielen. Gewöhnliche Raserei ist für "Hot Wheels"-Piloten ein Fremdwort, für die sechs Fahrzeuge pro Rennen muss mehr geboten werden: Jede Strecke ist vollgestopft mit aberwitzigen Loopings, Kreuzungen und Rampen. Um wertvolle Turbo-Power zu ergattern, vollführt Ihr in der Luft Drehungen und Schrauben: Je riskanter, desto mehr Einheiten bekommt Ihr spendiert. Wollt Ihr vom Rennstress kurz pausieren, versucht Ihr Euch alleine am Trickwettbewerb. Zwei Spieler zusammen treten dagegen im Splitscreen an.
Spielerisch hat sich auf dem N64 nichts verbessert. Dafür läuft die Grafik etwas flüssiger als auf der Playstation, jedoch mussten die dröhnenden Rocktracks langweiligeren Instrumentalstücken weichen. *us*

HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: Nintendo 64
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 48% SOUND: 57%

Spielspaß **45%**

Fade Modellautoraserei ohne Tiefgang: Durch langweilige Optik und mangelnde Finessen nur kurz interessant.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

BIT 128 · AB 12

ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 12/99 mit 45% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: ATLUS, JAPAN (WWW.ATLUS.CO.JP)

Hellnight

PS

Ein Genlabor in Tokio: Nach einem Unfall mutiert ein Wissenschaftler zu einem grauenhaften Monster und schlachtet seine Kollegen blutig ab. Das 'Ding' verlässt den grauenvollen Schauplatz und flüchtet in die Unterwelt von Tokio.


Nicht nur dieser Mann ist 'angsterfüllt'. Ihr werdet es auch sein, sobald Ihr die Konsole einschaltet!

In Atlus' 3D-Adventure besteht Eure Aufgabe ausschließlich darin, vor dem Mutanten zu fliehen und wieder an die Oberfläche zu gelangen. Via Digi-Kreuz lauft Ihr durch scrollende Tunnelsysteme und Abwasserkanäle; vereinzelt trefft Ihr auf Bitmap-Figuren, die Euch mit Infos oder Gegenständen weiterhelfen. Gefundene Items wie z.B. Schlüssel setzt Ihr auf Knopfdruck ein oder lasst sie vom Schätzer untersuchen. Rückt Euch das Monster auf die Pelle, hört Ihr seine lauter werdenden Atemgeräusche.
"Hellnight" hält, was der Name verspricht: Euch gruselt es alsbald vor der höllisch schlechten Optik und der anspruchslosen Spielmechanik: Rumlaufen & Zeugs finden – das war's. *os*

HERSTELLER: Atlus
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 31% SOUND: 61%

Spielspaß **19%**

Ein 3D-Adventure direkt aus der Hölle: Optik und Spieldesign sind hart an der Trashgrenze – Teufelswerk!

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

AB 12

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
SQUARE, JAPAN
(WWW.SQUARE-EUROPE.COM)

Saga Frontier 2

Made in Japan:

Mit dem zweiten Teil der "Saga Frontier"-Serie beschert uns Square erstmals eine PAL-Episode der hauseigenen "Final Fantasy"-Konkurrenz. Bereits 1991 erschien in Japan "Romancing Saga" für das Super Nintendo, der Ursprung der "Saga Frontier"-Reihe. Während zwei Fortsetzungen für Nintendos 16-Bitter unter dem "Romancing Saga"-Titel auf den Markt kamen, änderte Square mit der ersten Playstation-Fassung 1997 den Namen in "Saga Frontier". Der erste Teil (Bilder unten) bot sieben verschiedene Storylines, die man nacheinander durchspielen konnte und wurde als US-Import in MAN!AC 6/98 mit 76% Spielspaß getestet.







Effektvoll: Weder Gegner noch Eure Gruppe geizen mit spektakulären Zaubersprüchen, selbst die kleinsten Attacken verwöhnen Euer Auge.



Von Angesicht zu Angesicht: Im Kampf Mann gegen Monster erlernt Ihr schneller neue Spezialattacken.



Auf der Flucht: Gustav verlässt die Stadt durch die muffigen Katakomben der Abwasserkanäle.

Wieder schickt Square sich an, den deutschen Rollenspielmarkt zu erobern: Nach dem bombastischen "Final Fantasy 8" legt der japanische Spielegigant jetzt die neueste Episode seiner zweiten großen Rollenspiel-Serie vor (siehe Randspalte links). Dabei erlebt Ihr zwei Geschichten gleichzeitig: Der junge Gustav wird von seinem königlichen Vater verstoßen, da dem kleinen Prinz die selbst bei den niedrigsten Bürgern üblichen magischen Fähigkeiten völlig fehlen. Mit seiner Mutter flieht er in ein benachbartes Königreich und wächst langsam zum Mann heran – während seine Unfähigkeit, Magie zu wirken, immer mehr an seinem Selbstbewusstsein nagt...

Währenddessen durchforstet der Abenteurer Will Knights eine versunkene Ruine nach verborgenen Schätzen. Sein Ziel ist es, das Geheimnis um den Tod seines Vaters zu lüften. Unterstützt von seiner Tante wandert er in die Wüste.

Die Handlung des Abenteuers wird dabei immer in einzelnen Events erzählt; nach Beendigung eines solchen Handlungsabschnitts sucht Ihr Euch auf einer Karte eine neue Herausforderung. So könnt Ihr ständig zwischen den beiden Helden Gustav und Will hin- und herspringen. Die Reihenfolge, in der Ihr die einzelnen Ereignisse spielt, beeinflusst maßgeblich den Verlauf der Geschichte. Im Laufe der Zeit erlebt Ihr zwei Generationswechsel innerhalb der Heldenfamilien, am Ende steuert Ihr also die Enkel von Gustav und Will. Spezialfähigkeiten und die Ausrüstung der vorherigen Generationen bleiben Euch jedoch erhalten.



Beim Erforschen der gezeichneten Kerker und Ruinen stellen sich Euch zahlreiche Widersacher in den Weg. Diese Gegner durchstreifen die Abenteuerschauplätze offen, Ihr könnt also Kämpfen fast immer aus dem Weg gehen. Wer sich allerdings mit fliegenden Fahnen ins Gefecht stürzt, muss zunächst umdenken. Zwar wählt Ihr traditionell für jeden Charakter entsprechen-



Mit dem richtigen Timing vereinen Eure Charaktere Ihren Angriff zu einer mächtigen Combo-Attacke



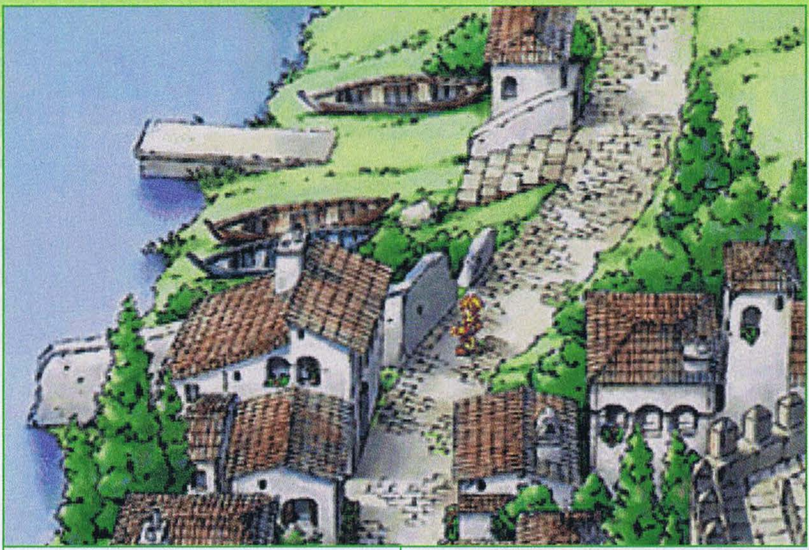




Im Kampf wählt Ihr aus einer Fülle von Manövern (oben). Verletzungen regeneriert Ihr mit Hilfe von Life Points (rechts).



Auf der Karte wandert Ihr von Ereignis zu Ereignis. Hier findet Ihr auch geschichtliche Informationen und eine große Weltkarte.


Die malerischen Hintergründe laden zu ausladenden Erkundungen bis in den hintersten Winkel ein





Tadellos: Die deutsche Übersetzung ist vorbildlich gelungen, nur einige Menüüberschriften wurden vergessen.

de Kampfkommandos und beharkt Eure Gegner mit Zaubersprüchen und Spezialattacken – doch "Saga Frontier 2" ist wesentlich komplexer. Ihr erlernt ständig neue Fähigkeiten im Umgang mit der benutzten Waffe, die Ihr Euren Charakteren immer neu zuordnet. Mit dem Erlangen frischer Zaubersprüche verhält es sich ähnlich: Je nach mitgeführten 'Instrumenten' habt Ihr Zugang zu bestimmten Elementen. Ein Schwert aus Stein verschafft Euch beispielsweise Zugang zum Stein-Element. Um besonders wirksame Attacken auszuführen, schließen sich Eure Charaktere zu mächtigen Combo-Angriffen zusammen. Wie schon im ersten Teil (der nicht in Europa erschienen ist) entdeckt Ihr diese per Zufall. Auf der Suche nach neuen Kampfmanövern ist Vielseitigkeit angesagt: Nur wer immer wieder andere Kombinationen von Zaubersprüchen und Nahkampfangriffen ausprobiert, wird mit mächtigen Vier-Mann-Combos belohnt. Um die langwierige Suche nach der nächsten Spezialattacke zu erleichtern, könnt Ihr in einem speziellen Menü das Kampfverhalten Eurer Charaktere einstellen. Ob sich Euer Held eher auf defensive Heilmagie konzentriert, seine Fähigkeiten mit dem Schwert schult oder versucht, schmerzhafte Combo-Angriffe zu starten, bleibt Euch überlassen. Leider werdet Ihr im hemmungslosen Einsatz Eurer Specials durch die 'Spell'- bzw. 'Weapon-Points' gehemmt. Zwar frischen sich diese in jeder Kampfrunde um einen bestimmten Betrag auf; da Eure Spezialattacken aber oft Unmengen an diesen Punkten verschlingen, stehen übermütige Rollenspiel-Rambos bei längeren Kämpfen schnell ohne vernünftige Zauber da. Auch Eure Waffen nutzen sich mit jedem Schlag ab und sind nur beim Grobschmied Eures Vertrauens zu reparieren. Werdet Ihr im Kampf verletzt, könnt Ihr Euch mittels 'Life-Points' wieder zusammenflicken. Ein solcher 'Life-Point' füllt Eure gesamte Lebensenergie auf, doch Vorsicht: Manche Gegner ziehen Euren Helden auch die wertvollen Energiespender ab. Eure Gruppe besteht übrigens aus maximal vier Charakteren; neben diesen könnt Ihr in einer Sub-Party weitere Helden mitnehmen und bei Bedarf auswechseln. Sämtliche Texte und Menüs wurden ins Deutsche übersetzt, so dass Euch keine Facette der Story entgeht und Ihr Euch auch in zunächst verwirrenden Menüs zurechtfindet. Um Euer Abenteuer möglichst angenehm zu gestalten, dürft Ihr jederzeit auf Memory-Card speichern, des weiteren steht Euch der zeitsparende 'Quicksave' ins RAM der Playstation zur Verfügung. Die Musik untermalt das Spielgeschehen mit gewohnt klassisch-orchestralen Klängen, in den Kämpfen lauscht Ihr vier verschiedenen Themen. *dm*

Die witzige Pocketstation-Unterstützung

des Japan-Originals bleibt deutschen Spielern erhalten, obwohl ein Erscheinen des beliebten Zuberhörartikels in Deutschland fraglich ist. Es war wohl einfacher, die japanischen Menüs zu übersetzen, als die Funktion für den deutschen Markt 'wegzuprogrammieren'.

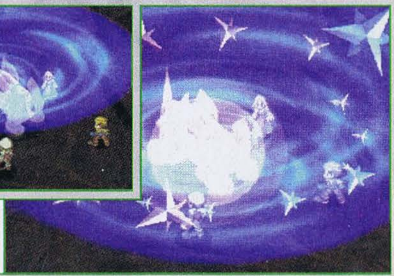

Zwei Minispiele dürfen sich japanische Zocker herunterladen: Während Ihr bei 'Combo Pocket' nur gelernte Combo-Attacken mit Freunden austauscht, grabt Ihr in "Go!Go! Digger" nach Items, die Ihr dann Eurer Party überantwortet.

BACK TO THE ROOTS: **Mit "Saga Frontier 2" gibt Square ausgehungerten Rollenspielern genau das, was sie brauchen und macht damit sogar dem hauseigenen Vorzeigetitel "Final Fantasy 8" Konkurrenz. Ein Spiel ohne kantige Polygonhelden und sterile Renderkulissen, dafür mit wunderschönen Aquarell-Hintergründen und liebevoll gezeichneten Charakteren aus der Feder von "Final Fantasy Tactics"-Zeichner Tomomi Kobayashi. Aber Vorsicht: Statt der bombastischen 3D-Optik eines "Final Fantasy 8" erwartet Euch zweidimensionale Grafik im Stil altehrwürdiger 16-Bit-Klassiker. Trotz der unverkennbaren Wurzeln wirkt "Saga Frontier 2" nicht antiquiert, nur anders als die übliche Rollenspiel-Kost auf der Playstation. Die zwei unterschiedlichen Handlungsstränge fesseln Euch über 30 Stunden an den Bildschirm. Auch das komplexe Kampf- und Menüsystem begeistert nach kurzer Eingewöhnungszeit. Auf der Suche nach neuen Combos und Specials stapft Ihr durch die stilvoll gezeichneten Dungeons und genießt die bequeme 'Quicksave'-Funktion: Vorbei die Zeiten, als die schwer verwundete Heldentruppe kurz vor dem rettenden Speicherpunkt von einem hinterhältigen Gegner erledigt wurde.**


David Mohr






So entsteht der magische Rundumschlag: Euer Charakter holt aus und lässt ein Zauberfeuerwerk auf den Feind niederprasseln.

HERSTELLER	Square
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	83%
SOUND	78%

Spielspaß **88%**



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Famoses Fantasy-Rollenspiel mit wunderschön gezeichneter Optik, verschlungener Story und innovativem Kampfsystem.

IT'S A MAN!AC

AB 12

ANDERE VERSIONEN
Die US-Version des ersten Teils wurde in MAN!AC 6/98 mit 76% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER:
Core Design, England
(www.eidos.de)

Fighting Force 2



Vorsicht Flamme: Kommt den Benzinfässern nicht zu nahe, wenn Ihr sie mit gezielten Schüssen in die Luft jagt. (PS)



Seid Ihr in Besitz einer Schusswaffe, so dürft Ihr zum exakteren Zielen in die Ego-Perspektive wechseln. In 3D-Shooter-Sicht durch die Gänge hetzen geht allerdings nicht. (DC)

Im Gegensatz ***zum Nachfolger orientierte sich das Ende 1997 erschienene "Fighting Force" erheblich stärker an traditionellen Beat'em-Ups wie "Double Dragon" oder "Vigilante". So fanden Prügeleien mit Muskelprotzen und Rockern zu einem erheblichen Teil im Großstadtdschungel statt, neben diversen Waffen konnten auch größere Gegenstände wie Kisten und Tonnen (als Wurfgeschosse) zur Verteidigung genutzt werden. Auch wart Ihr nicht nur auf ein Alter Ego beschränkt: Je zwei Frauen und Männer mit unterschiedlicher Konstitution durften gewählt werden. Zudem konnten sich zwei Kämpfer gleichzeitig in der 3D-Umgebung austoben.***



Muskelprotz: Smasher aus dem ersten "Fighting Force" hat eine Vorliebe für Schulterwürfe.

Drei Jahre sind vergangen, seit es das "Fighting Force"-Team mit dem fiesen Dr. Zeng aufnahm und die Welt vor der Vernichtung rettete. Von den ursprünglich vier Helden ist nur Hawk Manson im Metier geblieben, ein knallharter Computer- und Schusswaffenspezialist, der sich nun bei der Elite-Polizeitruppe SI-COPS verdingt. Diesmal schlüpft Ihr in dessen gestählten Körper bzw. schmucken Kampfanzug, um einen globalen Konzern an der Produktion menschlicher Klone zu hindern. Die Bewahrung der Erde vor der Überbevölkerung durch Genmutanten und Cyber-Soldaten gestaltet sich ausgesprochen martialisch. Primär nur mit messerscharfen Handkanten und kräftigen Fußmuskeln ausgestattet, klaubt Ihr Euch recht schnell ein reiches Waffenarsenal in den neun riesengroßen Levels zusammen. Durch Zerstörung von Kisten und diverser Einrichtungsgegenstände kommt Ihr an Nahkampfutensilien wie Messer, Stahlrohr oder Axt. Aber auch Pistole, Uzi, Handgranaten, Raketenwerfer und Medi-Paks haben die Core-Designer für Euch versteckt. Gelegenheiten, Eure Funde zu verwenden, gibt es reichlich.

An Hawks Einsatzorten – gewöhnlich verwinkelte Industriekomplexe, die Ihr über das Dach infiltriert – attackieren Euch die Feinde in Scharen. Muskelbepackte Biotechmonster versetzen Euch kraftzehrende Fausthiebe, futuristische Wachsoldaten feuern Kugelsalven und Energieblitze ab oder flambieren Euch mit Granaten. Geht Euch die Munition aus, so setzt Ihr im Nahkampf neben gewöhnlichen Tritten und Schlägen auch ausgefeiltere Moves wie Sprungstoß, Drehattacken oder Schulterwürfe an.

Trotz des Action-Adventure-Anstrichs, den sich "Fighting Force 2" zu geben versucht, ist es doch ein astreines 3D-Prügel- bzw. Kampfspiel. Zwar seid Ihr stets mit einem speziellen Such- und Vernichtungsauftrag ausgestattet, den richtigen Weg finden oder gar denken müsst Ihr aber nie. Habt Ihr Euch durch die linearen, aber mit vielen Details ausgestatteten Räume, Gänge und Hallen durchgekämpft, muss nur noch ein Endgegner geplättet werden, bevor es zum nächsten Einsatz geht. Einzig das Einsammeln von Key-Cards und die Betätigung einzelner Computerterminals lenkt kurz vom Kämpfen ab. *sf*

Dreamcast-Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226



Für die Zerstörung gegnerischen Inventars gibt's Credits, die Ihr in zusätzliche Continues investieren dürft. (DC)

VERSCHENKTER ANSATZ: **Gerade die Action-Adventure-Spezialisten von Core hätten aus der interessanten Bio-Tech-Story und der gelungenen Technik von "Fighting Force 2" mehr machen können. Die einzelnen Level sind zwar von enormer Größe und guter Atmosphäre, in ihrem Aufbau aber gradlinig wie eine australische Wüstenpiste. Einzig einige Geheimräume mit ein paar Goodies wecken den Forscherdrang. Da wäre es sinnvoller gewesen, an den Tugenden des Vorläufers anzuknüpfen, den flotte Keilereien in interaktiver 3D-Umgebung zu einem kurzweiligen Titel machten. Aber auch in diese Richtung wurde geschlampert: Das Move- und Waffenrepertoire geht zwar in Ordnung, die Gegner sind aber von einer so beeindruckenden künstlichen Dummheit, dass Beat'em-Up-Spielern die Lust am Kloppen schnell vergeht. Oftmals stehen die Soldaten wie Ölgötzen in der Gegend herum, so blind und taub, dass sie nur ein herzhafter Hieb aus ihrer Trance erweckt. Dafür ist die Grafik (bis auf einige Clipping-Fehler) auf beiden Konsolen ordentlich geraten, und die Dreamcast-Version besitzt einen 60-Hertz-Modus. So macht's zumindest Anfängern und Fast-Food-Zockern eine Weile Spaß.**



Stephan Freundorfer

HERSTELLER: Eidos
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 70% **SOUND:** 59%

Spielspaß 68%

Technisch solide, spielerisch etwas dürftige Kämpferei mit reichem Waffenrepertoire und großer Spielumgebung.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

HERSTELLER: Eidos
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 77% **SOUND:** 59%

Spielspaß 68%

Spielerisch zur Dreamcast-Version identische Umsetzung mit – für Playstation-Verhältnisse – gelungener Grafik.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER







Hawk hat von Lara gelernt: Wie ein Weltmeister klettert er an Leitern, zieht sich Kanten hoch (oben, PS) und hangelt unter der Decke (DC).

ANDERE VERSIONEN

Der Vorgänger wurde in MAN!AC 1/98 mit einer Spielspaßwertung von 79% getestet. Umsetzungen sind nicht geplant.

Renegade Racers

ENTWICKLER:
Promethean Designs, England
(www.prodesigns.com)



Vier Fahrer auf einmal? Keine Sinnestäuschung, aber ein leider viel zu seltenes Bild in "Renegade Racers".

Dem steinreichen Buck Billionaire ist sein sorgenloses Leben zwischen Geldscheinen inzwischen so langweilig geworden, dass er kurzerhand beschließt, eine Hovercraft-Rennserie für Abenteurer ins Leben zu rufen. Ein Dutzend wagemutiger Piloten folgt seiner Einladung zum Wettkampf: Ihr braust mit Euren Luftkissen-Vehikeln über sechs Parcours in so unterschiedlichen Szenarien wie einer tropischen Pirateninsel oder der eiskalten Arktis. Je nach Schwierigkeitsgrad tretet Ihr bei 32 bis 48 Rennen an, die in acht verschiedene Sparten aufgeteilt sind: Meistens müsst Ihr eine bestimmte Rundenzahl in einem Zeitlimit absolvieren und dabei eine gute Platzierung erreichen oder mehrere Objekte einsammeln. Ausgefallenere Übungen verlangen wiederum von Euch, über Rampen zu springen und dabei Weitenpunkte zu sammeln oder auf Zielscheiben zu landen. Alle acht Rennen duelliert Ihr Euch mit einem (danach spielbaren) Boss. Tretet Ihr gegen Kontrahenten an, sammelt Ihr Kisten auf, die Raketen, Turbos oder Schutzschilde enthalten. Schnappt Ihr mehrmals die gleiche Waffe, erhöht sich ihre Wirkung beim Abfeuern. Im Party-Modus dürfen bis zu acht Spieler an den Start, es treten jedoch immer nur zwei gleichzeitig im Splitscreen an. *us*

***DRAMATISCHE FEHLER** kann ich „Renegade Racers" eigentlich nicht vorwerfen, wäre da nicht der akute Mangel an Spielspaß. Die bunte Grafik reißt zwar keine Bäume aus, ist aber flüssig und ohne große Fehler; auch die verschiedenen Aufgaben lesen sich auf dem Papier abwechslungsreich. Doch im Rennalltag halten sich die Unterschiede in Grenzen: Häufig tuckert Ihr einsam durch die Gegend und sammelt Extra um Extra auf. Duellspannung kommt durch die meist nur ein oder zwei Gegner kaum auf. Ihr bekommt sie selten zu Gesicht, dafür nerven ihre lästigen Zielraketen. Auch das Zeitlimit ist schon auf der mittleren Stufe so knapp, dass der Frust steigt. Such Ihr zurzeit ein Spaß-Rennspiel, seid Ihr bei Sonys „Crash Team Racing" oder „Speed Freaks" wesentlich besser aufgehoben.*



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Interplay
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	63%
SOUND	57%

Spielspaß **53%**

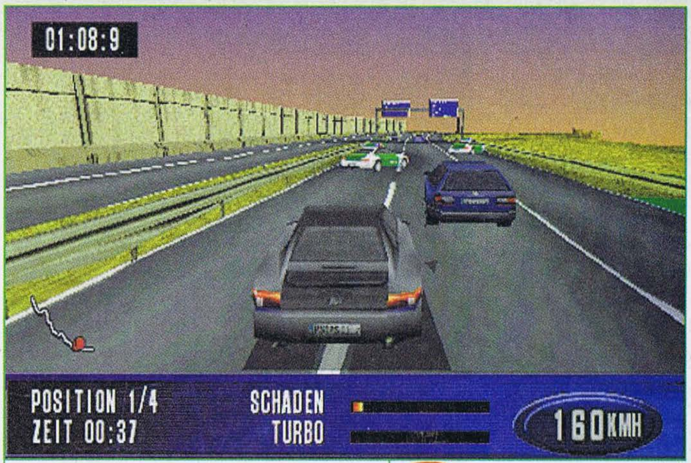
Harmlose Spaß-Raserei mit solider Technik, aber eintönigem Rennablauf. Trotz vieler Modi schnell langweilig.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant

Autobahn Raser 2

ENTWICKLER:
Davilex, Deutschland
(www.davilex.de)



Kuck mal, eine Straßensperre: Viel aufregender wird das monotone Gerase auf der Autobahn nicht mehr.

Rein ins Auto und den Gasfuß voll durchgedrückt: Bei „Autobahn Raser 2" vom deutschen Entwickler Davilex kümmert Ihr Euch nicht um schnöde Regeln wie Vorfahrt oder Tempolimit. Euer Ziel ist einfach: Ihr brettert gegen drei andere Verkehrsrowdies um die Wette quer durch Deutschland und Österreich. Ihr beginnt in Hamburg und kämpft Euch u.a. durch Dortmund, Frankfurt und München zum Ziel in Wien vor. In den Metropolen terrorisiert Ihr das Stadtzentrum und müsst mit Gegenverkehr und engen Kurven rechnen; den Weg dazwischen legt Ihr auf Autobahnen zurück: Aber Vorsicht, seid Ihr unaufmerksam, bleibt Ihr an einer Straßensperre der Polizei hängen. Neben der schnellsten Zeit geht es auch darum, durch die Platzierung soviel Geld wie möglich zu kassieren, denn nur so könnt Ihr Blechschäden reparieren, den Motor aufrüsten oder eines der sechs Auto-Imitate mit mehr PS kaufen. Geldbußen kassiert Ihr, wenn Euch eine Polizeistreife aufhält. Passiert Euch das drei Mal, müsst Ihr das Rennen ebenso beenden wie bei einem Totalschaden. Revanchiert Ihr Euch dagegen an der Obrigkeit, indem Ihr Radarfallen platt fahrt, bekommt Ihr für diese Rüpelei prompt einen dicken Bonus. *us*

***DAS HAT DIE PLAYSTATION NICHT VERDIENT:** „Autobahn Raser 2" zeigt, wie ein Rennspiel nicht sein darf. Grafik und Sound bewegen sich gerade noch im unteren Durchschnitt, doch der Rest ist eine Ansammlung haarsträubender Patzer: Ein einziger Spielmodus ohne Streckenwahl ist kläglich, der restliche Straßenverkehr eiert durch die Gegend wie hirntote Zombies. Eure Gegner überholen selbst bei Vollgas mit links, nur um dann grundlos anzuhalten. Ständige Crashs sind unausweichlich und haben weitreichende Konsequenzen. Da Ihr die viel zu teuren Schäden nur komplett oder gar nicht reparieren könnt, reicht häufig das Geld nicht: Habt Ihr Euch also nur mühsam ins Ziel gerettet, verweigert „Autobahn Raser 2" prompt die Weiterfahrt! Finger weg von diesem PS-Debakel!*



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Davilex
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	43%
SOUND	37%

Spielspaß **31%**

Schlimmer als ein Stau auf der A8: Mies spielbare Deutschland-Tour mit ruckliger 3D-Optik.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant

ENTWICKLER:
Namco, Japan
(www.nintendo.de)

Ridge Racer 64

Beim Fuhrpark

verzichtete Namco wie üblich auf teure Lizenzen. Dafür dürft Ihr mit ausgefallenen Phantasie-Boliden Eure Runden ziehen. Das Highlight ist dabei ein roter Flitzer, der nicht nur mit Bestwerten in allen Kategorien beeindruckt, sondern auch mit seinem Namen: Ultra 64.











Für Profis: Gewagte Drifts um enge Kurven setzen einige Übungsstunden voraus. Anfänger starten mit Grip-Fahrzeugen.



Giftgrüner Flitzer: In der Wagenauswahl dürft Ihr die Farbe Eures Boliden über einen Schieberegler stufenlos verändern.



Vertraute Streckenführung: Die fünf Kurse aus den ersten beiden "Ridge Racer"-Teilen wurden mit leichten optischen Änderungen übernommen.

Als 1995 die Playstation in Deutschland erschien, war für viele die spektakuläre Spielhallenumsetzung von "Ridge Racer" das entscheidende Kaufargument. Mittlerweile sind wir beim vierten Teil der Asphalt-Hatz angelangt und Nintendo-Fans guckten bisher in die Röhre. Doch jetzt hat das Warten ein Ende: Mit "Ridge Racer 64" will Namco auf die Pole Position der N64-Rennspiele.

Nach einem kurzen, fetzigen Intro in Spielegrafik kann's los gehen: Im Hauptmenü findet Ihr die üblichen Modi eines Arcade-Racers. Für ganz Eilige steht dabei das 'Quick Play' parat: Ohne vorher Kurs oder Fahrzeug zu wählen, landet Ihr mit elf weiteren Konkurrenten direkt an der Startlinie. Wollt Ihr Euch mit Steuerung und Streckenverlauf vertraut machen oder Bestzeiten aufstellen, dann besucht den 'Time Attack'-Modus. Das Herzstück von "RR64" ist aber der 'Grand Prix': In drei Rennen pro Schwierigkeitsstufe müsst Ihr Euch gegen knapp ein Dutzend Mitbewerber behaupten. Nur wenn Ihr auf dem jeweiligen Kurs als Erster über die Ziellinie brettert, qualifiziert Ihr Euch für einen weiteren Wettbewerb. Habt Ihr alle Rennen einer Stufe siegreich beendet, schaltet Ihr neben neuen Strecken auch den 'Car Attack'-Mode frei. Wie bereits im Ur-"Ridge Racer" tretet Ihr hier zu einem besonders harten Duell gegen einen superschnellen Flitzer an. Besiegt Ihr den Teufelskerl, dürft Ihr künftig mit seinem Wagen über die Pisten fegen. Auf diese Weise erspielt Ihr Euch insgesamt 25 Boliden sowie neun verschiedene Kurse, darunter auch originale Strecken aus den Playstation-Hits "Ridge Racer" und "Ridge Racer Revolution". Die Autos in Eurem Fuhrpark unterscheiden

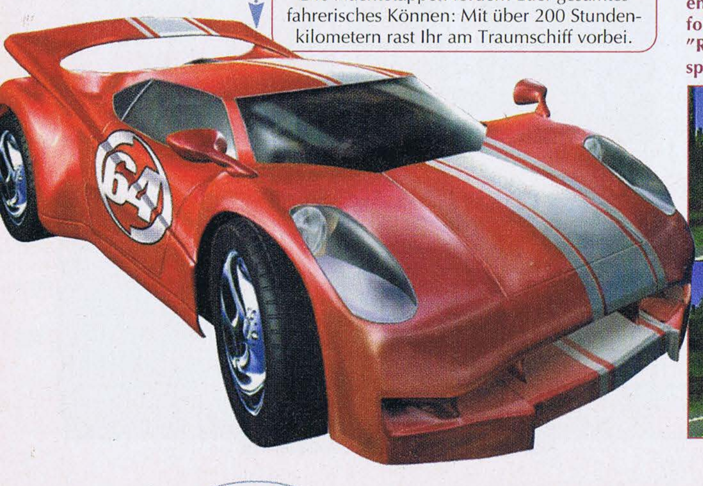


Die Nachtetappen fordern Euer gesamtes fahrerisches Können: Mit über 200 Stundenkilometern rast Ihr am Traumschiff vorbei.

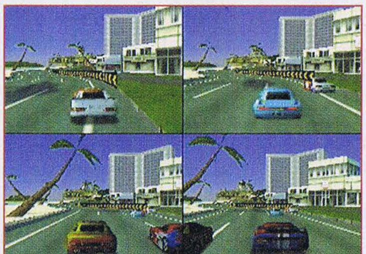
EIN WUNDER WIRD WAHR: Das N64 erlebt nach satten drei Jahren das erste wirklich geniale Aracde-Rennspiel! Optisch setzt "Ridge Racer 64" neue Nintendo-Maßstäbe, kein anderes Rennspiel kann auch nur annähernd mithalten. Besonders imponierend ist der makellose Splitscreen, bei dem selbst mit Gegnern kein Nebel auftaucht – nur bei vier Spielern merkt Ihr etwas Ruckeln. Neun Strecken und Dutzende Autos lassen kaum Wünsche offen, zumal die von mir seit "Rage Racer" schmerzlich vermissten Spannungs-Duelle gegen einzelne Boliden endlich wieder mit dabei sind. Auch der Liga-Modus ist hochmotivierend und fordert Euer Können in den höheren Abschnitten weit mehr als beim einfachen "Ridge Racer 4". Für jeden N64-Besitzer, der etwas für Rennspiele übrig hat, gibt es hier nur eins: Kaufen!



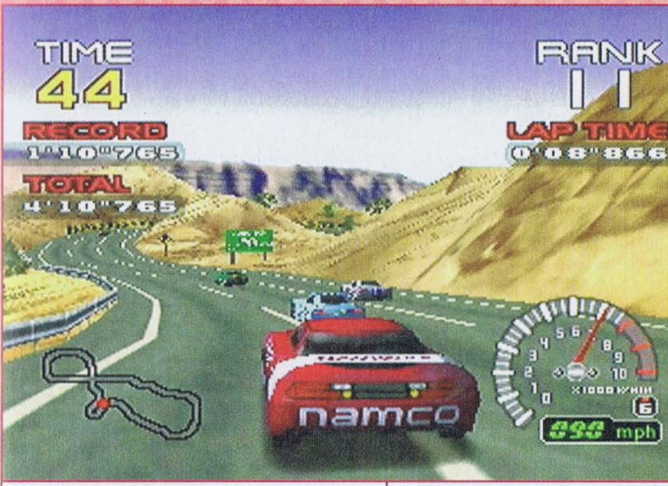
Ulrich Steppberger







Die perfekten Mehrspieler-Varianten faszinieren mit flüssiger Optik und zusätzlichen CPU-Gegnern.



Einer der vier exklusiven Nintendo-Kurse: Mit Höchstgeschwindigkeit rast Ihr über breite Highways vorbei an stacheligen Kakteen.

sich nicht nur in Höchstgeschwindigkeit oder Beschleunigung, sie sind zudem eingeteilt in drei Klassen: Grip, Allround und Drift. Je nach Fahrzeugtyp müsst Ihr Eure Kurventechnik entsprechend anpassen – wo Ihr mit einem Grip-Boliden wie auf Schienen durch die Biegung rast, müsst Ihr mit einem Drift-Renner beherzt auf die Bremse steigen und mit einem coolen Slide durch die Kurve rutschen.

Für Multiplayer-Fans hat Namco eine Überraschung parat: Egal ob Ihr zu zweit oder zu viert antretet – Ihr dürft immer gegen zusätzliche CPU-Gegner fahren, so dass sich maximal bis zu sechs Fahrzeuge gleichzeitig im Splitscreen tummeln. Darüber hinaus kämpft Ihr nicht nur gegen Euren Kumpel um Punkte, Ihr könnt auch als Team an den Start gehen und die Computerfahrer gemeinsam auf die Plätze verweisen. Mit eingestecktem Rumble-Pak spürt Ihr jede Kollision. *os*



WER HAT IN MEINEM N64 DEN TURBO aktiviert? Was Namco hier aus dem Prozessor kitzelt, straft einige Rennspielentwickler Lügen: Superschnelles Scrolling ohne Ruckler, kein sichtbarer Grafikaufbau, detaillierte Landschaften und Fernsicht bis zum Horizont – alles auf der oft als Nebelmaschine verspotteten Nintendo-Hardware. Sogar für CPU-Gegner im Mehrspieler-Modus waren noch Reserven übrig – sensationell! Neben der überragenden Optik besticht "RR64" durch perfektes Fahrverhalten, das zwar nicht realistisch wirkt, aber für gnadenlose Action sorgt. Der merklich höhere Schwierigkeitsgrad, die extrem spannenden Car-Attack-Duelle und der fordernde Grandprix-Modus sorgen zudem für mehr Langzeitmotivation als bei den anderen "Ridge Racer"-Teilen.



Oliver Schultes

HERSTELLER	Spielspaß 90%	ACTION
Nintendo		STRATEGIE
SYSTEM		PRÄSENTATION
Nintendo 64		MULTIPLAYER
ZIRKA-PREIS		
120 Mark		
GRAFIK 89%		
SOUND 72%		



Sensationeller Arcade-Racer mit perfekter Optik, grandiosem Mehrspieler-Modus und forderndem Schwierigkeitsgrad.



ANDERE VERSIONEN

"Ridge Racer 4" wurde in MAN!AC 6/99 mit 91% Spielspaß für die Playstation



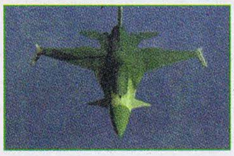
Ace Combat 3

ENTWICKLER:
Namco, Japan
(www.namco.co.jp)

***Die verzweigte Story** der japanischen Version wurde genauso wenig übernommen wie die Zwischensequenzen. Das fesche Renderintro (siehe Bilder unten) ist für lange Zeit die einzige FMV-Sequenz, die Ihr zu sehen bekommt. Wo sich japanische Hobbypiloten alle Nase lang zwischen mehreren Handlungssträngen entscheiden, gucken westliche Zocker in die Röhre.*

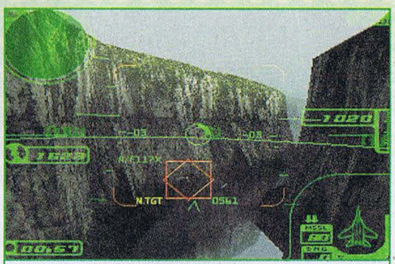




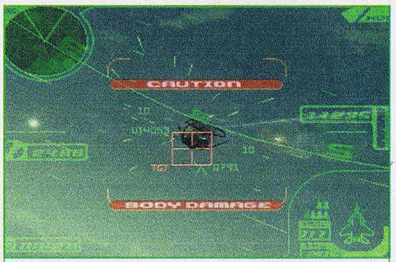




Immer auf dem laufenden: Die eingeblendeten Funksprüche informieren Euch über auftauchende Probleme und Änderungen im Missionsablauf.



Auf der Jagd: In dem engen Canyon seid Ihr ganz auf Eure Flugkünste angewiesen, um nicht an den Felswänden zu zerschellen.

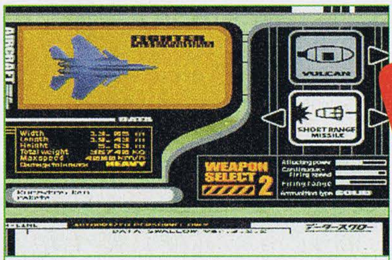


Vorsicht: Der gegnerische Zeppelin macht Euch das Kampfpiloten-Leben nicht gerade einfach.

In naher Zukunft ist unsere Erde Schauplatz eines Kampfes zwischen den beiden Megakonzernen General Resource und Neucom. Als Kampfpilot der UPEO (Universal Peace Enforcement Organisation) fliegt Ihr Kampfeinsätze, um Streitigkeiten zwischen den beiden rivalisierenden Firmen zu beenden. Nach einer kurzen Einweisung in den jeweiligen Auftrag entscheidet Ihr Euch für Flugzeug und Bewaffnung, dann geht es ab in die Luft. Um Freunde schneller Action nicht zu verschrecken, hat Namco die Steuerung Eures Fighters auf ein Minimum beschränkt. Per Analog-Stick lenkt Ihr Euren Flieger, mit den Zeigefingertasten gebt Ihr Schub und bremst. Neben dem Bordgeschütz dürft Ihr eine Vielzahl von Raketen auf die zahlreichen Gegner abfeuern. Um im hektischen Kampfgeschehen nicht die Übersicht zu verlieren, könnt Ihr mit dem rechten Stick in alle Richtungen aus dem Cockpit blicken. Während des Fluges werdet Ihr per eingeblendetem Funkspruch über den Missionsverlauf informiert, den Weg zu Euren Einsatzzielen findet Ihr dank einer per Knopfdruck aufrufbaren Karte. Gelegentlich müsst Ihr Euren Hightech-Jagdflieger auf Flugzeugträgern landen oder in der Luft betanken lassen. Ungeübte Kampfpiloten überlassen diese Manöver per Start-Button dem souveränen Autopiloten.

Die Missionen führen Euch bei unterschiedlichen Wetterbedingungen durch die entlegensten Winkel der Erde: Ihr zerstört Geschützstellungen in Großstädten, schaltet Flotten von Kriegsschiffen aus oder jagt eine feindliche Basis im Gebirge in die Luft. Weitere Abwechslung bringen Aufträge, bei denen Ihr Flieger und Zeppeline mit wichtiger Fracht eskortiert. Später findet Ihr Euch sogar im Weltall wieder.

Nach erfolgreichem Einsatz genießt Ihr Eure schönsten Flugmanöver in der Wiederholung aus allen erdenklichen Kameraperspektiven. Im Lauf der Zeit schaltet Ihr bis zu zwanzig verschiedene Kampfjets frei – vom originalgetreuen Eurofighter bis zu fantasievollen Namco-Eigenkonstruktionen. *dm*



Nach der Missionsbesprechung stimmt Ihr die Bewaffnung Eures Fighters auf die Anforderungen des Auftrages ab

UND WARUM? Wo sind sie hin, die brillanten Zwischensequenzen der japanischen Version? Wo ist die verzweigte Handlung geblieben? Leider wurde in der deutschen Fassung auf diese ausgezeichneten Features verzichtet. Was bleibt ist eine sehr gute, actionbetonte Flugsimulation. Die große Fliegervielfalt sorgt zusammen mit den wechselnden Wetterbedingungen und den zahlreichen Sondermissionen für Abwechslung. Beim Replay Eures Einsatzes lehnt Ihr Euch entspannt zurück und beobachtet hämisch grinsend Eure besten Abschüsse. Die Steuerung erlaubt nach kurzer Eingewöhnung selbst die waghalsigsten Flugmanöver, allerdings nur mit analogem Controller: Digitale Steuerversuche fallen wesentlich schwerfälliger aus. Musikalisch unterlegt ist "Ace Combat 3" von atmosphärischen Techno- und Ambient-Beats.



David Mohr

HERSTELLER	Namco
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	76%
SOUND	70%

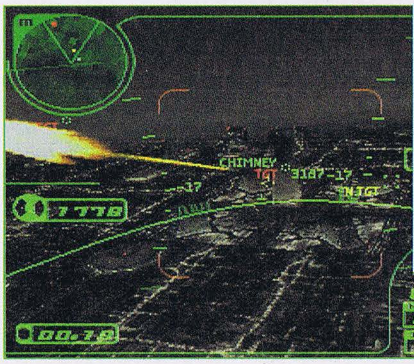
Spielspaß 80%



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Actiongeladene Flugsimulation mit abwechslungsreichen Missionen und detaillierter 3D-Optik

AB 12





Eure Missionen finden auch bei Nacht und schlechtem Wetter statt. Einige Einsätze führen Euch sogar ins All.

ANDERE VERSIONEN
Die japanische Version wurde in MAN!AC 9/99 mit 84% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER:
HotGen Studios, England
(www.hotgen.co.uk)

Rally Championship

PS Für die Offroad-Premiere sicherte sich EA die Lizenz der britischen Rally-Meisterschaft: Auf sechs Rundfahrten mit je sechs Etappen braust Ihr quer durchs Königreich. 22 Original-Autos stehen Euch zur Verfügung, die schnellsten Vehikel müsst Ihr jedoch erst durch Siege in der Meisterschaft freispielen. Gegen Schnee und Regen seid Ihr gerüstet: Vor dem Start wählt ihr Reifen und Fahrwerkabstimmung, auf der Piste sorgt in den beiden Cockpit-Perspektiven eine Aktivierung der Scheibenwischer wieder für Durchblick.Bei Nachtfahrten sorgen helle Scheinwerfer für Erleuchtung, während im heimeligen Abendrot Eure Augen ohne diese Unterstützung auskommen müssen.

Bei der freien Rekordjagd ohne Gegner macht Ihr Euch mit dem Kursverlauf vertraut, bevor Ihr in zwei Wettbewerben antretet. Bei der 'Arcade'-Variante startet Ihr als letzter von fünf Teilnehmern; um dabei Punkte für die Gesamtwertung zu sammeln, müsst Ihr Eure Kontrahenten bis zum Etappenende auf der Piste überholen. Die normale Meisterschaft verläuft dagegen im „Colin McRae"-Stil: Ihr seid alleine unterwegs und erfahrt nur an den Checkpoints, wie Ihr im Verhältnis zur Konkurrenz liegt. Abgerechnet wird am Ende der sechsten Etappe, die beste Gesamtzeit fährt den Sieg ein. Für zwei Spieler im Splitscreen ist ebenfalls gesorgt: Hier steht ein halbes Dutzend speziell auf solche Duelle ausgerichtete Kurse zur Wahl. *us*



Crashkurs: Bei 'Arcade'-Rennen rempelt Ihr wegen der engen Kursführung häufig mit Euren Gegnern zusammen.

HotGen Studios
sind für Konsolenspieler ein bislang unbeschriebenes Blatt, doch das kann sich bald ändern: Neben der Rally-Flitzerei basteln die Mannen aus England nämlich auch an der ambitionierten Game-Boy-Color-Umsetzung des Ur-"Resident Evil".

TECHNISCH IST „Rally Championship" durchwachsen: Die Automodelle sind schön gestaltet, doch die Kurse werden wegen eintöniger und häufig grobpixeliger Texturen schnell langweilig. Ob Schottland oder Wales, Abwechslung findet Ihr trotz eigentlich gelungener Kursführung nur wenig. Verschärft wird das Problem durch eine mäßige Bildrate, die sich bei mehr als einem Auto gleichzeitig heftig bemerkbar macht. Der Splitscreen ruckelt sogar fast unzumutbar, zumal Ihr hier mangels Wegangaben oder Richtungspfeilen sowieso kaum Orientierung habt. Enttäuscht bin ich von der Steuerung, sämtliche Autos fahren sich mehr wie störrische Kübel denn schnittige Rallyboliden. Nehmt Ihr das in Kauf, ist die EA-Rally zumindest einen Versuch wert: Spielmodi und Kursvielfalt wissen durchaus zu gefallen.


Ulrich Steppberger

HERSTELLER	
Mindscape	
SYSTEM	
Playstation	
ZIRKA-PREIS	
100 Mark	
GRAFIK	SOUND
67%	54%

Spielspaß **63%**

Akzeptable Rally-Meisterschaft mit vielen Autos und Kursen, aber mäßiger Grafik und obskurer Fahrphysik.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.


SOUL FIGHTER
魂



ISS Pro Evolution

ENTWICKLER: KCET, JAPAN (WWW.KONAMI-EUROPE.COM)



Nicht nur Tore, sondern auch Großchancen, Abseitsstellungen und brutale Fouls werden wiederholt. Eure schönsten Treffer haltet Ihr zum Angeben auf Memory Card fest.



Auch vertikal ist "ISS Pro Evolution" sehr gut spielbar. Bei neun Kameraperspektiven ist für jeden Geschmack etwas dabei.



Das kommt davon, wenn man's zu genau machen will: Dieser Schuss landet am Pfosten.

***Die deutsche Version** leidet unter PAL-Balken und lässt auch eine Lizenz vermissen. Spielernamen wurden leicht abgeändert, können aber im Editor korrigiert und gespeichert werden. Auf Wunsch kommentieren Werner Kastor und Gottfried Weise (Eurosport) nicht nur das Spielgeschehen und äußern sich zur Taktik, sondern nennen die Spieler auch beim 'falschen' Namen. Neben den deutschen Kommentaren befinden sich übrigens auch englische, französische und spanische Reporter auf der CD. Die Stadien im deutschen „ISS Pro Evolution" wurden echten Arenen nachempfunden, heißen mangels Lizenz aber 'Bayern-Stadion' & Co.*



Aus 'Beerhof' wird 'Bierhoff': Im Editor ändert Ihr Spieler- und Teamnamen.

Konamis "ISS"-Serie gehört zu den traditionsreichsten Fußball-Serien der Videospielwelt (siehe Randspalte). Traditionell sind auch lange Zeitspannen zwischen der Veröffentlichung von japanischer und deutscher Version. Der Grund ist einleuchtend: Seit Jahren ziert eine J-League-Lizenz samt entsprechenden Vereinsteams die japanischen Versionen für Playstation und N64, im Rest der Welt muss eine veränderte Fassung ohne Lizenz und mit 32 Inkognito-Nationalmannschaften auskommen. Diesmal verging erneut ein dreiviertel Jahr, doch jetzt steht die PAL-Version von "ISS Pro Evolution" kurz vor der Veröffentlichung.

Zu erwähnten Ländermannschaften gesellen sich diesmal 16 europäische Spitzenclubs, die in der neuen Master Liga um Punkte und die europäische Fußball-Krone kämpfen. Als Teammanager von Bayern, ManU & Co. kümmert Ihr Euch auch um die Zusammenstellung des Kaders. Durch Unentschieden und Siege erhaltet Ihr Transfergeld, mit dem Ihr Eure Mannschaft gezielt verbessert. Neben der Master Liga spielt Ihr normale Liga und Pokal, versammelt die besten Kicker zum Allstar-Spiel oder verirrt Euch aufs Trainingsgelände.

Eure taktischen Möglichkeiten vor dem Spiel sind immens: Ihr trichtert Euren Mannen nicht nur das Spielsystem ein (5-3-2, 3-4-3 usw.), sondern stellt Starspielern des Gegners einen Wadenbeißer auf die Füße oder deckt modern im Raum. Fliegt einer Eurer Spieler vom Platz, verschiebt Ihr die Aktionsradien der benachbarten Positionen, um die Lücke zu schließen. Wer Standardsituationen ausführen soll, legt Ihr ebenso fest wie die offensive oder defensive Ausrichtung einzelner Spieler. Schließlich belegt Ihr vier Tasten Eures Controllers mit taktischen Waffen wie Pressing, Abseitsfalle, Konter oder Flügelspiel und ruft diese im laufenden Match auf. Ebenfalls 'live' gebt Ihr in fünf Stufen das Kommando zu 'Cattenagio', 'kontrollierter Offensive' oder 'hinten hilft der liebe Gott'. Eure Kicker haben 14 Charakterwerte, die Euch über Stärken im Zweikampfverhalten oder Schwächen beim Kopfballspiel nicht im Unklaren lassen. Zwei Werte sind variabel: Ob ein Spieler in der 75. Minute noch bei Puste ist, hängt neben der Kondition auch von

UNGLAUBLICH, WIE VIELE OPTISCHE UND SPIELERISCHE DETAILS Konami beachtet hat – der Zusatz „Evolution" ist wirklich gerechtfertigt. Noch nie habt Ihr einen derart realistischen Spielablauf gesehen; Spieler-KI, Ball- und Körperphysik sind fast perfekt. Zudem habt Ihr unendlich viele taktische Möglichkeiten, um selbst nach Monaten, wenn Ihr die Steuerung im Schlaf beherrscht, Euer Spiel noch zu verbessern. Mit der Master Liga hat Konami einen weiteren Motivationsfaktor für Solospieler eingebaut. Da Stärke-Unterschiede zwischen einzelnen Spielern deutlich spürbar sind, macht das 'Aufrüsten' Eures Kaders eine Menge Spaß. Was „ISS Pro Evolution" den alleinigen Sprung an die Konsolenspitze verwehrt, ist neben den mäßigen Kommentatoren die Trägheit, die Eure Aktionen umgibt. Dies mag zwar realistisch sein, schmälert aber etwas den Spielspaß – bei Konkurrent „UEFA Striker" sind Eure Bewegungen dynamischer. Auch werden Spieler oftmals einen Tick zu lange von der CPU gesteuert, wenn Ihr sie eigentlich – der Cursor zeigt es an – schon selbst übernehmen könntet. Ein Prädikat verdient „ISS Pro Evolution" aber allemal und ist für Fußball-Fanatiker erste Wahl.



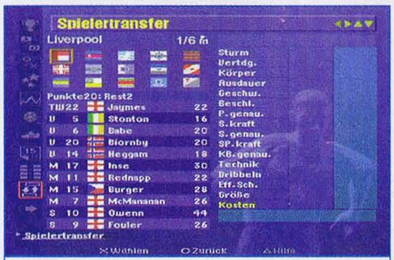
Thomas Szedlak



Wie bei den Vorgängern wurden die Namen geändert, optisch ähneln die Spieler ihren Vorbildern aber deutlich.



Zeitsparend und übersichtlich: Zwei Spieler kümmern sich synchron um Aufstellung, Taktik und Strategie.



In der Master-Liga messt Ihr Euch mit 15 europäischen Spitzenclubs und verbessert auf dem Transfermarkt Euer Team



Foul! Das gibt Elfmeter. Wie die Spieler agiert auch der Schiedsrichter in "ISS Pro Evolution" realistisch – nur selten seid Ihr anderer Meinung.

der Sprinthäufigkeit ab. Außerdem gibt's den Formpfeil, der alle Fähigkeiten eines Kickers beeinflusst.
Während dem Einmarsch der Teams begrüßt Euch das Eurosport-Kommentatorenpaar Werner Kastor und Gottfried Weise. Nach dem Anpfiff geht Fußball-Fans das Herz auf, denn so ein realitätsgetreues Treiben habt Ihr auf virtuellem grünen Rasen noch nicht gesehen: Jeder Spieler wird in Bewegung und Körperverhalten exakt simuliert, kommt bei einer Flanke aus vollem Lauf ins Straucheln und lenkt schon mal einen Ball mit der Hacke ins eigene Netz. Halbhohe Bälle werden mit der Brust angenommen und dann durch Lupfen des Fußes unter Kontrolle gebracht. Bei einem Schuss aus der Drehung kommt Euer Stürmer in Rücklage und der Ball fliegt – habt Ihr einen Moment zu lange den Schussknopf gedrückt – übers Tor. Was uns zur Steuerung bringt: Ihr spielt kurzen, langen, tödlichen und Doppelpass, sprintet über den Platz und setzt vor dem Tor zu Schuss oder Heber an – nur mit Fingerspitzengefühl geht der Ball nicht neben oder übers Tor. In der Verteidigung wird gerempelt und gegrätscht, auf Euer Kommando verlässt der Torwart seinen Kasten.
Der Gegner stellt sich geschickt auf Euer Spiel ein und macht z.B. nach einigen Vorstößen Eurer Außen die Flügel dicht. In Führung liegend wird gemauert; rückt die Niederlage näher, wird der Libero aufgelöst und ein weiterer Stürmer ins Zentrum beordert. *ts*

Mit International Superstar Soccer

(SNES, 84% in MAN!AC 3/95) und vor allem dem Nachfolger „ISS Deluxe" (SNES, 90% in MAN!AC 11/95) lieferte Konami den besten Konsolen-Kick der 16-Bit-Zeit. Letztere Fassung wurde fast 1:1 auf die Playstation konvertiert, doch erst „ISS Pro" (PS, 77% in MAN!AC 2/97) und „ISS 64" (N64, 91% in MAN!AC 6/97) erstrahlten in polygonalem 3D-Glanz. Die N64-Fassung hatte spielerisch die Nase vorn, während die PS-Version schon damals in Richtung Realismus schielte. Für beide Systeme erschienen Mitte '98 kaum veränderte Nachfolger, das Jahr 2000 steht nun wieder im Zeichen des Konami-Kicks. Nach der hervorragenden Playstation-"Evolution" wartet im April die N64-Fortsetzung mit interessantem Karriere-Modus und hoffentlich ähnlich genialer Spielbarkeit. Eine Dreamcast-Umsetzung soll ebenso wie eine Fassung für die Playstation 2 noch dieses Jahr erscheinen.

Spielspaß 86%

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	82%
SOUND	66%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Hyper-motivierende Fußballsimulation mit Managerpart: Realitätsnähe, Spielerintelligenz und Taktikvielfalt sind ungeschlagen!

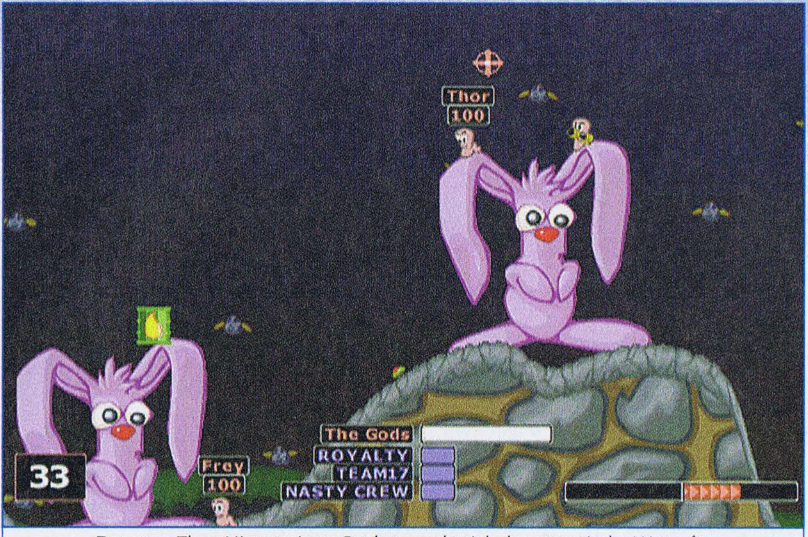
IT'S A MANIAC

ANDERE VERSIONEN

Versionen für N64, DC und PS2 sind in Arbeit. Der Vorgänger "ISS Pro" wurde in

ENTWICKLER:
Team 17, England
(www.team17.com)

Worms Armageddon



Der arme Thor: Hinter seinem Rücken macht sich der gegnerische Wurm für einen verheerenden Bazooka-Angriff bereit (DC).



Ausgehüpft: Ein beherzter Sprung reicht für solche Abgründe nicht aus – da hilft nur Helm aufsetzen und Brücke bauen! (N64)

Die drei Versionen

(Playstation, Dreamcast und N64) unterscheiden sich nicht nur optisch: Während Ihr in den ersten beiden Fassungen mit dem Level-Editor eigene Schauplätze entwerft und auf der Memory-Card verewigt, gehen Besitzer der Nintendo-Umsetzung leer aus – der Editor wurde kurzerhand wegrationalisiert.

Würmerkrieg auf allen Systemen: Nachdem die rosa Kriecher bereits auf der Playstation für Mord und Totschlag sorgten, wird jetzt Segas Flagschiff und Nintendos Modul-Schlucker unter Beschuss genommen.

Die Spielregeln von "Worms Armageddon" sind simpel: Mit Eurem Würmerteam müsst Ihr alle gegnerischen Kriecher vom Bildschirm fegen – sämtliche Gemeinheiten sind erlaubt. Zu diesem Zweck stehen Euch über 50 tödliche Waffen zur Verfügung. Je nach Entfernung zum nächsten Feind attackiert Ihr mit kieferbrechenden Uppercuts, durchschlagenden Splittergranaten oder zielsuchenden Raketen. Neben der konventionellen Kriegsmaschinerie dürft Ihr den Gegnern auch mit skurrilen Items die Hölle heiß machen. Beispiel gefällig? Mit der Maulwurfbombe erledigt Ihr feige Würmer, die sich in Tunnels oder Höhlen verstecken. Schleudert dafür die kurzsichtigen Tierchen in die Luft, drückt über dem Opfer die Feuertaste, und der Maulwurf gräbt sich an dieser Stelle ins Erdreich. Sobald die lebende Bombe das Ziel erreicht hat, genügt ein weiterer Tastendruck, um den feindlichen Wurm ins Jenseits zu sprengen. Blindes Draufhalten mit diversen Waffen bringt Euch allerdings nicht weiter: Da nach jeder Attacke eine andere Mannschaft an der Reihe ist, müsst Ihr vorausschauend agieren und Euch in der 2D-Landschaft von gefährlichen Stellen wie Minenfeldern fernhalten.

"Worms"-Anfänger sollten vor der ersten Mission im Trainings-Camp die Grundausbildung absolvieren und sich an die Menü-Steuerung gewöhnen. Profis wählen 'Schnellstart' fürs Match zwischendurch oder beweisen Ihr taktisches Können in knackigen Kampfeinsätzen. Für heiße Multiplayer-Schlachten stehen diverse Varianten bereit, in denen Ihr verbündete Parteien, Handicap (Energieniveau) und Würmeranzahl beliebig einstellt. Übrigens: Sowohl Eure Teammitglieder als auch Eure Feinde feuern sich mit Sprüchen wie 'Erledigt!' oder 'Verräter!' lautstark an. *os*



Im Waffenmenü findet Ihr alles, was das fiese Würmerherz begehrt – die Munition ist allerdings begrenzt (N64).



Da brennt der Hintern: Ein direkter Handgranatentreffer hinterlässt bei den Kriechern eine verbrannte Schwanzspitze (DC).

DIE ROSA WÜRMER MACHEN AUCH ANNO 2000 EINE GUTE FIGUR: Das simple Spielprinzip und die verrückten Waffen reizen vor allem im Multiplayer-Modus immer wieder zu einer neuen Partie "Worms Armageddon". Viele Spielmodi und die zufallsgenerierten Schauplätze sorgen dabei für zusätzliche Motivation. Die platte 2D-Optik kann zwar mit polygonstrotzenden 3D-Grafiken nicht mithalten, dafür sind die bunten Hintergründe liebevoll gezeichnet und die Würmchen witzig animiert. Im Einspieler-Modus verliert "Worms" viel schneller an Faszination: Die CPU-Gegner können einen fluchenden Kumpel nicht ersetzen und nerven mit langen Bedenkzeiten zusätzlich. Warum in der N64-Version der bedienerfreundliche Level-Editor fehlt, ist mir ebenso schleierhaft wie die nicht vorhandene RAM-Pak-Unterstützung.


Oliver Schultes

HERSTELLER: Infogrames
SYSTEM: Nintendo 64
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 55% SOUND: 58%

Spielspaß 77%

Der Mehrspieler-Spaß für lange Winterabende: Zerlegt gegnerische Würmer mit ausgefallenen Waffen.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

HERSTELLER: Hasbro
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 41% SOUND: 63%

Spielspaß 78%

Strategisches Würmermorden mit zufallsgenerierten Leveln. Allein nett, im Mehrspieler-Modus topp!

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Umsetzung wurde in MAN!AC 12/99 mit 78% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER:
STARSPHERE, USA
(WWW.CHESSMASTER.COM)

Chessmaster 2



Hübsch, aber unübersichtlich: Die 3D-Ansicht lässt sich zwar um zwei Achsen drehen, wirkt aber dennoch überladen.

Nach vier Jahren Konsolen-Abstinenz fordert Euch der "Chessmaster" erneut zu einer Partie des königlichen Spiels. Ihr tretet wahlweise in klassischem 2D oder futuristischem 3D gegen einen menschlichen Mitspieler oder 64 verschiedene CPU-Persönlichkeiten an das virtuelle Brett. Gehört Ihr zu den Schachneulingen, dürft Ihr Euch die Grundregeln in einem Tutorial erklären lassen: Kommentiert von einer englischen Stimme, zeigen Euch kurze Filmeinspielungen die Aktionsmöglichkeiten der Figuren. Dabei werden sogar Spezialzüge wie Rochade oder En-Passant-Schlagen ausführlich behandelt.
Im Hauptmenü dürft Ihr Euch "Chessmaster 2" nach Belieben konfigurieren: Ihr wählt aus 24 verschiedenen Figurensets (von Pyramidendesign bis zu modernen Eisenskulpturen), aktiviert die digitale Uhr und legt die Stärke Eures Computergegners fest. Dabei könnt Ihr seine virtuellen Persönlichkeitsmerkmale an Eure Spielstärke anpassen und u.a. Aggressivität, vorausberechnete Züge oder Variantenreichtum einstellen. Seid Ihr in einer ausweglosen Lage, schlägt Euch die CPU auf Knopfdruck einen Zug vor oder Ihr gebt auf. Zudem dürft Ihr eigene Spielsituationen nachstellen und analysieren lassen. *os*

"CHESSMASTER 2" KRANKT AN denselben Problemen wie andere Brettspielumsetzungen: Es fehlt das sinnliche Erlebnis, echte Figuren über das Spielfeld zu führen und dem menschlichen Gegner mit triumphaler Miene seine Königin zu schlagen. Darüberhinaus gestaltet sich die Bedienung via Digi-Kreuz ungenau und nervig – wo ist die Maus- oder Analogunterstützung? Die 3D-Optik ist zwar nett anzuschauen, für längere Schach-Sessions wegen fehlender Übersicht aber unbrauchbar. Davon abgesehen lässt diese Simulation wenig Wünsche offen und punktet mit dutzenden Einstellungsmöglichkeiten, hilfreichem Anfängerkurs und guter Spielstärke. Wer den ergrauten Chessmaster auf höchster Stufe Schachmatt setzt, sollte schleunigst dem lokalen Schachclub beitreten.



Oliver Schultes

HERSTELLER	Mindscape
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	48%
SOUND	61%

Spielspaß 65%

Schachsimulation mit riesiger Optionsvielfalt und solider Spielstärke. Die 3D-Optik ist unbrauchbar.

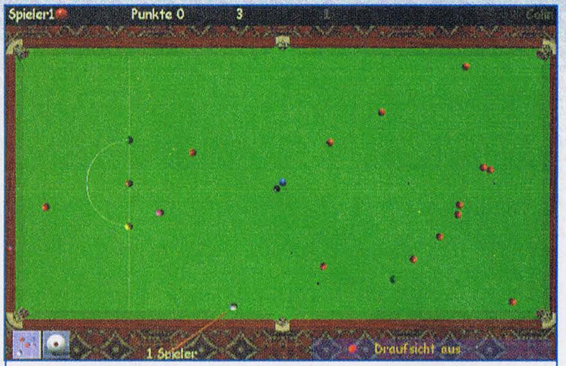
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

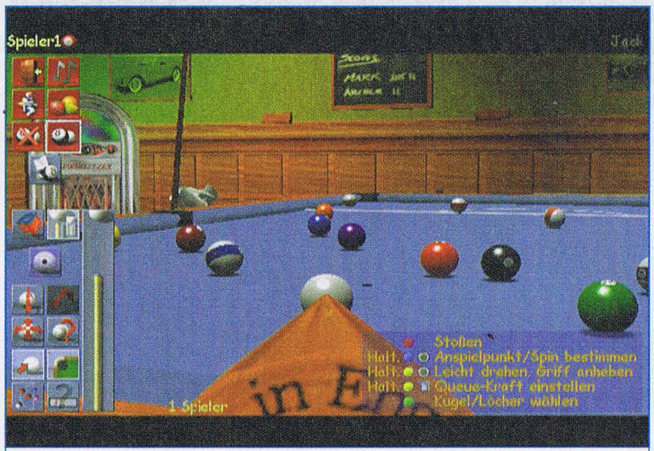
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 3/96 mit 62% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Awesome Developments, England (www.awesome.uk.com)

Jimmy White's Cueball 2



Leichte(re)s Spiel: Die Kugeln des Snooker- und Billardtisches dürft Ihr auch aus der Vogelperspektive versenken.



Jimmy Whites Spielhölle ist detailreich in Szene gesetzt. Allerdings trüben dicke PAL-Balken den optischen Genuss.

Nicht ohne Grund **dürft Ihr Euch im Spiel auch an einem „Dropzone"-Automaten versuchen. Chef von Awesome Developments und Kopf des Entwicklerteams ist kein geringerer als Archer MacLean, der die „Defender"-Variante im Jahr 1984 für den Atari**



Der "Dropzone"-Automat in Jimmys Haus wartet leider mit leicht verwaschener Optik auf

800 entwickelte. Neben Heimcomputern wurden auch Game Boy, NES und Super NES mit Umsetzungen bedacht. Die wich-



Klassische Prügelei: Bei "International Karate +" (C64) betraten stets drei Kämpfer die Arena.

tigeren Titel in der Vita MacLeans sind allerdings „International Karate" und „IK+", zwei Beat'em-Up-Klassiker für den C64, wobei letzterer momentan für den Game Boy Color in Entwicklung ist. Der Vorläufer zum Dreamcast-Billard erschien 1994 unter dem Namen „Jimmy White's Whirlwind Snooker" für Amiga und Mega Drive.

Snooker-Altmeister Jimmy 'Wirbelwind' White öffnet die Pforten zu seiner feudalen Hütte, in der Ihr Euch in rauchfreier Umgebung an einer Handvoll Pub-Spielereien delektieren dürft. Nach einem kurzen Gang durch die Eingangshalle, die mit Gemälden und Highscore-Schwarten ausgeschmückt ist, betretet Ihr eines der zwei Zocker-Heiligtümer. Ähnlich dem gemeinen MAN!AC-Redakteur, der seine vier Wände langsam in ein Museum der digitalen Unterhaltung verwandelt, verstauben in den Räumlichkeiten des Kugel-Königs etliche Kneipenutensilien. Mittig in der Krypta whiskyschwangerer Wettbewerbe steht jeweils ein Filzaltar (zum Kügelstoßen nach Snooker- bzw. Billard-Art), drumherum befinden sich Musicbox, Dartscheibe, Einarmiger Bandit, Damebrett und sogar ein antiker Videospieltisch, über dessen Bildschirm der „Defender"-Clone „Dropzone" flimmert.

Bietet der ganze Schnickschnack nur leichtverdaulichen Zeitvertreib gegen einen menschlichen Mitspieler oder namenlosen CPU-Gegner, gestaltet sich das Filetstück der GD-ROM erheblich interessanter. Hausherr Jimmy hat nämlich nicht nur Euch zu einer Partie am Queue eingeladen. Bevor Ihr gegen den Meister persönlich antreten könnt, müsst Ihr erst mal seine je neun Kollegen mit so illustren Namen wie 'Arch Rival' oder 'Clueless Colin' im Snooker bzw. Billard deklassieren. Wie die Räume werden auch die Tische komplett in 3D dargestellt, dank Belegung des Analogsticks dürft Ihr beliebig Euren Blickwinkel und die Stellung des Queues im Raum einstellen. Habt Ihr mit der perspektivischen Ansicht Probleme, so nutzt Ihr zwecks besserer Übersicht einfach die Vogelperspektive. Wer ganz auf Nummer sicher gehen will, schaltet sich eine Hilfslinie zu, die den Weg der weißen Kugel vorhersagt. Über das Steuerkreuz erreicht Ihr eine Reihe weitere Optionen: Kreidet die Spitze des Queues ein, verleiht der Kugel durch Verändern des Zielpunkts einen kräftigen Spin oder benennt – wenn von der Spielvariante verlangt – Loch bzw. zu versenkenden Ball. Wollt Ihr Euch ohne Gewinnambitionen ein bisschen die Zeit vertreiben oder an Eurer Technik feilen, so nutzt Ihr einen Trickmodus. Hier platziert Ihr die Kugeln frei auf dem Tisch oder bewundert Jimmys Tricks in einem Demo-Modus. Während beim Snooker nur die klassischen englischen Regeln gelten, dürft Ihr für eine Partie Pool neben der britischen Variante auch US 8- bzw. 9-Ball spielen. Untermalt wird das Klackern der Elfenbeinimitate von konzentrationsstörendem Gehüstel und Räuspern des CPU-Gegners und kurzen Musikstücken aus Röhrenradio oder Wurlitzer. *sf*

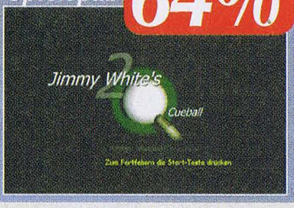
TECHNISCH IST DAS DREAMCAST-KUGELSTOSSEN wirklich keine Glanzleistung. Dicke PAL-Balken schränken das Sichtfeld ein, bei der freien Erkundung der 3D-Räume kommt die Grafik ebenso ins Ruckeln wie bei Kamerafahrten über den filzbespannten Tisch. Ob natürlich flotte Optik elementar für die Freude an einer Billardsimulation ist, sei dahingestellt. Wichtiger sind da schon Gegner, Optionsvielfalt und Kugelphysik, worüber sich hier zugegebenermaßen nicht meckern lässt. Was aber nervt und wodurch der Titel Spielbarkeit einbüßt, ist die grobe und unsensible Steuerung via Analogstick. Bis der Queue so steht, wie man sich das einbildet, verliert man eine Menge Zeit und Nerven. Könnt Ihr Euch mit dieser Geduldsprobe abfinden, bekommt Ihr eine detaillierte Simulation mit ansprechendem Drumherum.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	57%
SOUND	59%

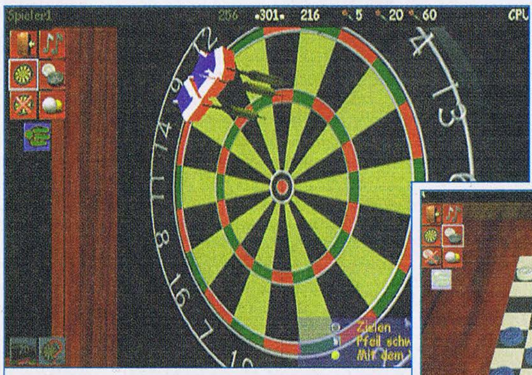
Spielspaß **64%**

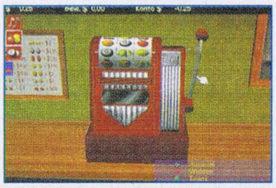


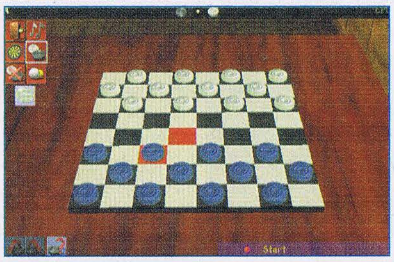
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Ordentliche Snooker- bzw. Billardsimulation mit leicht nervender Steuerung und kleineren Extras

AB 12





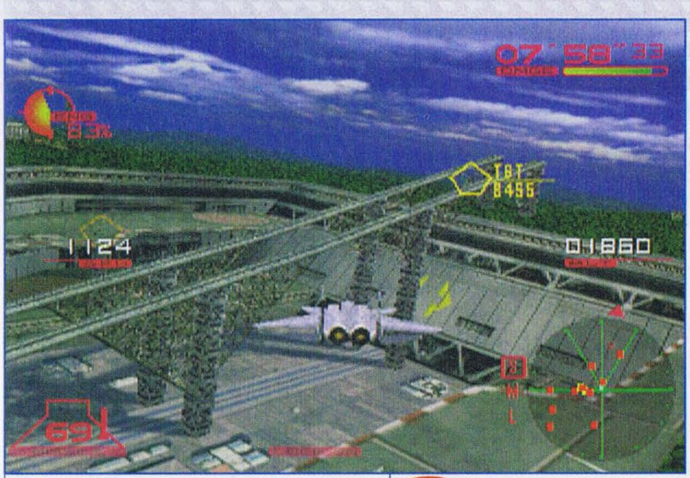


Kneipensport: Erholt Euch vom Billard bei Dart, Dame oder am Einarmigen Bandit. Nur das Bier müsst Ihr Euch anderweitig besorgen.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
KONAMI, JAPAN
(WWW.KONAMI.CO.JP)

Deadly Skies



Augen zu und durch: Beim Anflug auf eine feindliche Basis haben Euch die gegnerischen Raketenwerfer erfasst.

Start frei für Dreamcast-Piloten: Als neuestes Mitglied der Söldnereinheit "Delta Corps" verdient Ihr Eure Brötchen, indem Ihr den fiktiven Staat Laconia im Kampf gegen die unterdrückerische Republik Dzavailar unterstützt. Nachdem Ihr Euch in der Einsatzbesprechung ausführlich anhand einer Übersichtskarte über Haupt- und Nebenziele informiert habt, schwingt Ihr Euch in Euren Pilotensessel und macht den gegnerischen Luftraum unsicher. In zahlreichen Missionen zerstört Ihr versteckte Basen, schneidet dem Feind die Nachschubzufuhr ab oder gebt Luftunterstützung für Eure Bodentruppen. Nach erfolgreichem Einsatz erhaltet Ihr Geldprämien für abgeschossene Jäger und zerstörte Geschützstellungen. Mit prall gefülltem Geldbeutel geht es dann ab auf den Flugplatz, wo Ihr aus bis zu dreißig verschiedenen Kampfflugzeugen – von der antiquierten Mig 21-Fishbed bis zum hochentwickelten Stealth-Jäger – Eure Favoriten auswählt. Diese lassen sich dank simpler Steuerung leicht durch die Luftkämpfe lenken, Actionfans begnügen sich mit Beschleunigung, Gegneranwahl und Feuer. Um im Kampfgeschehen nicht die Übersicht zu verlieren, blendet Ihr auf Wunsch eine Karte in die Ecke Eures HUD-Displays. *dm*

ÜBER DEN WOLKEN:
Vor allem optisch hat mich "Deadly Skies" begeistert. Häuserschluchten und feindliche Stützpunkte wirken dank geballter Dreamcast-Power realistisch wie nie. Während des Replays könnt Ihr sogar die Piloten im Cockpit erkennen. Die Gegnerintelligenz stellt bereits ab dem mittleren Schwierigkeitsgrad hohe Anforderungen an Euer fliegerisches Können, für hart erkämpfte Missionserfolge werdet Ihr mit neuen Fliegern belohnt. So dürft Ihr nach dem ersten Durchspielen neben den üblichen Jägern zwei Harrier-Jets einkaufen. Auch die musikalische Untermalung ist gelungen, bei jedem Einsatz lauscht Ihr einem anderen Techno-angehauchten Stück. Einzig für den fehlenden 60-Hertz-Modus und die PAL-Balken verdient Konami Schelte.



David Mohr

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	80%
SOUND	77%

Spielspaß **80%**

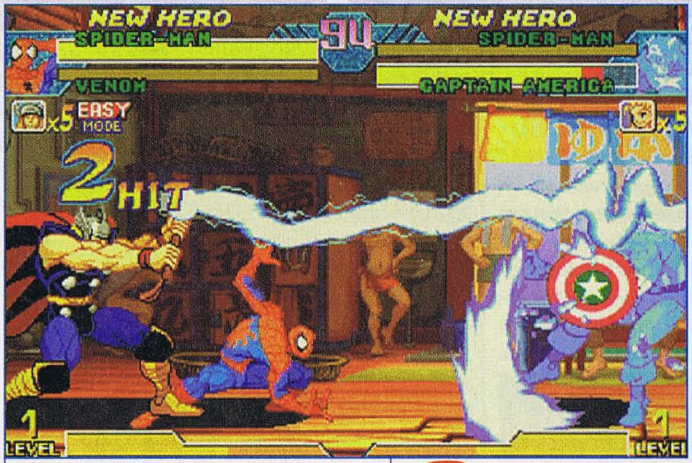
Spannende Kampfpiloten-Action mit hochauflösender Grafik und vielfältigen Missionen

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die japanische Version wurde unter dem Titel "Airforce Delta" in MAN!AC 10/99

ENTWICKLER:
CAPCOM, JAPAN
(WWW.CAPCOM.CO.JP)

Marvel vs. Capcom



Göttlich: Wenn Ihr Eure Gegner richtig ärgern wollt, ruft Ihr Eure geheimen Verbündeten zu Hilfe.

In Capcoms erstem Bitmap-Prügler für den Dreamcast treten die berühmtesten Charaktere der japanischen Software-Schmiede gegen ausgewählte Marvel-Helden an. Zu Beginn dürft Ihr zwischen 15 Kämpfern wählen, fünf weitere könnt Ihr im Lauf des Spiels freischalten. Ryu, Spiderman & Co. bilden jeweils ein Zweierteam; zusätzlich bekommt Ihr Unterstützung durch einen dritten Verbündeten, den Ihr für kurze Zeit zu Hilfe rufen könnt. Eure Kämpfer wechseln sich nach guter alter 'Tag Team'-Manier während des Kampfes ab, verletzte Charaktere regenerieren bei ihrer Verschnaufpause sogar wieder Energie. Superheldengerecht vermöbelt Ihr Eure Gegner mit allerhand fulminanten Specials, besonders vernichtend sind jedoch Eure Team-Combos: Während Captain America seinen Gegner per Kinnhaken in luftige Höhen befördert, wechselt Ihr schnell zum zweiten Nahkampfspezialist. Dieser springt flugs in die Bresche und zerlegt das fliegende Opfer dann per Super-Special in seine Einzelteile. Für Mehrspieler-Freude ist ebenfalls gesorgt: Neben dem üblichen 'Versus'-Mode gibt es eine spezielle 'Tag Team'-Variante, in dem sich bis zu vier Spieler gleichzeitig die Hucke voll hauen dürfen. *dm*

SUPERHELD CONTRA PRÜGELSPEZIALIST:
Wer schon immer mal wissen wollte, wie seine liebsten Videospielcharaktere gegen die Konkurrenz aus dem Superheldenlager dastehen, der ist mit "Marvel vs. Capcom" gut bedient. Die martialischen Duelle sind effektvoll und schnell nach guter alter 2D-Tradition inszeniert. Besonders die geniale Team-Idee wurde sehr gut umgesetzt: Mit zwei Kämpfern macht das muntere Drauflosprügeln gleich doppelt so viel Spaß. Versteckte Charaktere wie 'Ghouls'n' Ghosts'-Held Arthur lassen das Herz von Capcom-Fans der ersten Stunde höher schlagen. Wie jedes vernünftige Prügelspiel macht "Marvel vs. Capcom" in geselliger Runde am meisten Spaß – was hier sogar mit vier Spielern gleichzeitig möglich ist .



David Mohr

HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	110 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	70%

Spielspaß **81%**

Bombastische Bitmap-Prügelei nach bewährtem Rezept mit erfrischend neuer 'Tag Team'-Idee.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit keine geplant.

Spec Ops

ENTWICKLER: Rune Craft, USA (www.SpecOps.de)

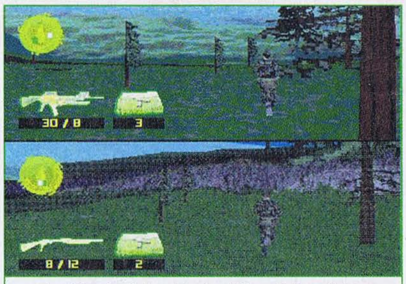
Weltpolizei USA: Wenn's im eigenen Land friedlich ist, schickt man seine gedrillten Elite-Soldaten eben auf Reisen. Auf unserem Erdball gibt's genügend Unruheherde, wo sich Marines, Navy und Airforce austoben können. Eure Einheit in „Spec Ops: Stealth Patrol" ist spezialisiert auf geheime Einsätze. Egal ob in Sibirien ein abgestürzter Stealthbomber vor neugierigen Russen gerettet, Serben-Führer Karadzic dingfest gemacht werden oder der Irak beim Hantieren mit Giftgas gestört werden muss – bei Euch klingelt das Telefon und wenige Stunden später sitzt Ihr im Hubschrauber über dem Einsatzgebiet. Ein Computer erklärt Euch Sachlage und Missionsziel, dann trefft Ihr die erste strategische Entscheidung: Wer geht runter? Eure Aufträge führt Ihr immer im Zweier-Team aus, drei weitere Spezialisten bleiben im Helikopter. Müsst Ihr eine gut bewachte Basis einnehmen, empfiehlt sich ein Heckenschütze; im dichten Waldgebiet ist ein Nahkämpfer von Vorteil. Die Bewaffnung Eurer Ranger ändert Ihr auf Wunsch, müsst aber die Gewichtsanzeige im Auge behalten.

Habt Ihr Euch für zwei Soldaten entschieden, beginnt Eure Mission. Gut für die Orientierung: Eine Radarmarkierung zeigt Euch immer den Weg zum nächsten Handlungsort, Eure Aufgabe wird ebenfalls eingeblendet. Aus der Third-Person-Perspektive lauft Ihr nun in 14 Missionen durch Wald, Schnee und Wüstensand. Befindet sich ein Feind in Eurem Sichtfeld, springt der Cursor automatisch hin, und Ihr habt ihn im Visier. Einige Kugeln später löst sich der Widersacher in Luft auf und Ihr setzt Euren Marsch fort. In Eurem Rucksack befinden sich nützliche Utensilien wie ein Fernglas, ein Medikit und verschiedene Granaten. Bei Nachtaufträgen unerlässlich: Die Infrarot-Brille. Habt Ihr das Missionsziel vergessen, lasst Ihr Euch übers Funkgerät auf die Sprünge helfen. Per Knopfdruck schaltet Ihr (mit kurzer Ladepause) zwischen Euren beiden Soldaten um. Der nichtgesteuerte Kollege folgt in kurzem Abstand und hält Euch buchstäblich den Rücken frei. Vorsicht: Auch Ihr könnt Euren Kameraden verletzen, also ballert nicht auf alles, was eine Uniform trägt. Steht ein menschlicher Mitspieler parat, zieht Ihr zu zweit in den Krieg. Gefahr droht nicht nur durch feindliches Sperrfeuer, sondern auch durch Mienen. Habt Ihr Eure Mission erfolgreich absolviert, stehen gefallene Soldaten beim nächsten Auftrag nicht mehr zur Verfügung. *ts*



Im Irak sprengt Ihr Lager mit Bio-Waffen in die Luft (oberes Bild). Unten hilft die Infrarotbrille beim Sichten des Feindes im dunklen Wald.





Im Zweispieler-Modus kämpft Ihr nicht gegeneinander, sondern führt Eure Einsätze gemeinsam aus.

Das PC-Original

erschien unter dem Namen "Spec Ops: Rangers Lead the Way" bereits vor zwei Jahren und konnte mit einer für damalige Verhältnisse ausgezeichneten Voodoo-Optik aufwarten.



Die grafisch beeindruckende PC-Version von "Spec Ops: Rangers Lead the Way" erschien 1998.

Die spielerischen Mängel der Playstation-Fassung traten aber auch auf dem PC zu Tage. Ein halbes Jahr später wurde die Missions-CD "Spec Ops: Ranger Team Bravo" veröffentlicht, 1999 erschien der Nachfolger "Spec Ops 2: Green Berets".

DIE UMSETZUNG VOM PC ist Entwickler Rune Craft gründlich misslungen: Während der späte Bildaufbau durch einen 'Fading'-Effekt noch akzeptabel kaschiert wird, zeigen wegploppende Polygone und heftige Schwankungen in der Bildrate die mangelhafte Qualität des Programmierung schonungslos. Manchmal scheint Ihr sogar durch einen Feind hindurchschießen zu können. Besonders frustrierend: Mienen sind von Bodenflecken kaum zu unterscheiden – ein falscher Schritt, und Ihr seid tot. Gegneranimationen beschränken sich auf Ballern und Sterben, Eure ersten Treffer stecken sie regungslos weg. Überhaupt sind die feindlichen Soldaten das größte Manko, denn durch deren bescheidene Intelligenz sowie die automatische Zielerfassung verkommt Euer Marsch durch feindliches Gebiet zum wenig prickelnden Zielscheibenschießen. Euren taktischen Möglichkeiten sind durch strenge Missionsvorgaben zudem sehr gering. Auch atmosphärisch kann „Spec Ops" nicht annähernd mit den ähnlich gestrickten „Tomorrow Never Dies" und „Mission Impossible" mithalten. Einzig die interessanten Missionen und der Zweispieler-Modus retten „Spec Ops" vor den totalen Wertungsniederungen.



Thomas Szedlak

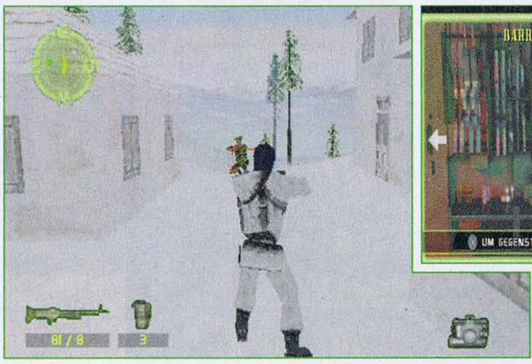
HERSTELLER	Take 2
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	44%
SOUND	61%
Spielspaß	48%



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Anspruchslose Soldaten-Action ohne Ideen: Grausige Grafik, dümmliche Gegner und nervtötend unfair.

AB 18





Der Feind geht ungehemt auf Konfrontationskurs (links). Oben wählt Ihr das Equipment für den nächsten Einsatz.

ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Version erschien 1998. Weitere Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
Konami, Japan
(www.konami.com)

Castlevania: Legacy of Darkness



Magischer Prankenhieb: Mit der B-Taste schleudert Ihr einen blau schimmernden Energieball auf Eure Widersacher – ideal für Attacken aus der Ferne.

Der König der Vampire ist nicht tot zu kriegen: Acht Jahre vor dem ersten N64-"Castlevania"-Abenteuer kehrt der Wolfsmensch Cornell von einer längeren Reise in sein Heimatdorf zurück und findet nur eine zerstörte Ruinenlandschaft – von den einstmals prächtigen Wohnhäusern blieb nichts außer verkohlten Überresten. Doch viel schlimmer für den Heimkehrer ist das Verschwinden seiner Schwester Ada. Wer hat sie entführt und wohin? Der Wolfsmensch vertraut auf seine tierischen Instinkte und folgt der Spur zum Schloss des Grafen Dracula...

Wie schon im Vorläufer steuert Ihr den Helden durch unheimliche 3D-Landschaften und schlagt Euch nebenbei mit allerlei Höllengesindel wie Skeletten, Vampiren oder Zombies herum. Auf Knopfdruck wehrt sich Cornell mit einem Klauenhieb (Nahkampf) oder einer magischen Energieladung (Fernkampf). Letztere Attacke könnt Ihr mit einem Item zweimal aufpowern und so Reichweite und Durchschlagskraft erhöhen. Einige Gegner lassen nach ihrem Tod Extrawaffen zurück: Habt Ihr genügend Kristalle gesammelt, dürft Ihr Angreifer mit Weihwasser, Wurfmesser oder Kreuzbumerang zur Hölle schicken.

Neben diesen konventionellen Attacken kann Cornell seine tierischen Kräfte wecken und sich so in einen Werwolf verwandeln. In diesem Zustand erledigt Ihr einfache Skelette meist mit einem Prankenhieb; allerdings verbraucht Euer Charakter dabei pro Sekunde einen Kristall – hebt Euch diesen Supermove für die zahlreichen dicken Brocken auf. Da "Legacy of Darkness" ursprünglich als Special Edition des ersten Teils gedacht war, wurden einige Level unverändert übernommen. So durchwandert Ihr beispielsweise die Villa samt Irrgarten erneut und trefft an vielen Stellen die gleichen Gegner. Zu den alten Abschnitten gesellen sich mehrere neu designte Level sowie Zwischenbosse. Auf Eurem Weg zu Draculas Unterschlupf erwarten Euch tageszeitabhängige Rätsel, harte Sprungpassagen und Smalltalk mit Einwohnern. Für schaurige Stimmung sorgen klassische Musikuntermalung und Soundeffekte wie Regenprasseln oder Donnergrollen. Mit eingestecktem Rumble-Pak fährt Euch der Schreck sogar in die Glieder. *os*

***Habt Ihr das Abenteuer** mit Cornell beendet, wird der pistolenbewehrte Ritter Henry freigeschaltet. Mit ihm müsst Ihr innerhalb von sieben Tagen sämtliche Kinder aus Draculas Klauen befreien. Schafft Ihr auch diese Herausforderung, dürft Ihr im Menü die Helden des ersten Teils anwählen: Reinhardt Schneider und Carrie Fernandez.*

HOFFENTLICH DIENT "LEGACY OF DARKNESS" NICHT ALS VORBILD für künftige Sequels: Man nehme ein paar Level des Vorgängers, reichere sie mit einigen neuen Abschnitten sowie Charakteren an, gebe eine konstruierte Story hinzu und fertig ist ein neues Vollpreisprodukt. Angesichts dieser Zutaten kommt selbst einem Laien nur eines in den Sinn: Abzocke! Diesen Verdacht bestätigt auch die Optik: Gegenüber dem nebligen ersten Teil hat sich bis auf den ruckelnden High-res-Modus nichts geändert. Lässt man den Vorgänger außer Acht, bleibt ein atmosphärisches Action-Adventure, das mit forderndem Leveldesign und knackigen Rätseln geübte Abenteuer-Zocker anspricht. Wer allerdings den ersten Teil schon im Schrank stehen hat oder an dessen Schwierigkeitsgrad verzweifelte, sollte sich den Kauf gut überlegen.



Oliver Schultes



Ritter Henry im Duell mit einer Spinnenfrau: Achtet auf ihre ätzende Magenflüssigkeit und feuert auf ihre kleinen Helfer.





Joypad-Können gepaart mit Instinkt: Balanciert über schmale Seile (links) und entdeckt unsichtbare Stege.

Spielspaß **77%**

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	75%
SOUND	72%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Pseudo-Sequel mit wenig Neuem. Wer den ersten Teil nicht besitzt, freut sich auf ein gutes Action-Adventure.

MBIT 128 · RAM-PAK · RUMBLE · D · AB 12

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger (Test in MAN!AC 4/99) wird auf 79% Spielspaß abgewertet.

Railroad Tycoon 2

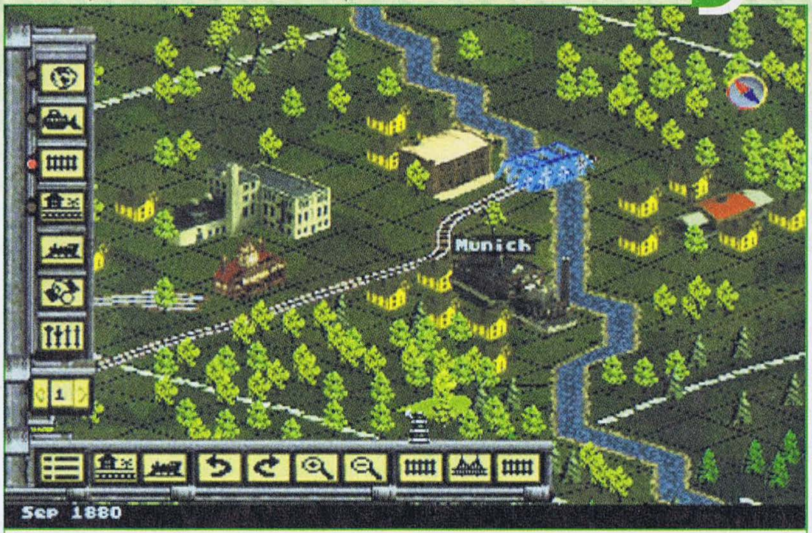
ENTWICKLER:
Tremor Entertainment, USA
(www.tremor.net)

Nach seinem ***Playstation-Debüt plant das junge kalifornische Entwicklerteam Tremor Entertainment zwei weitere Projekte – diesmal originäre Konzepte und keine PC-Konvertierung. Beim Titel "Substance" für Playstation und Dreamcast soll laut den Designern 3D-Action, Echtzeitstrategie und Flugsimulation zu einem neuen Genre verschmelzen.***

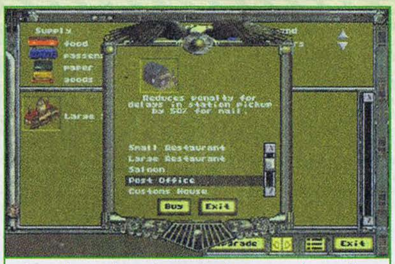


Mit dem futuristischen "Substance" will Tremor Entertainment ein neues Genre erschaffen

"Warcaster" hingegen ist ein Rollenspielzyklus, der auf fünf Episoden ausgelegt ist. In jedem der nacheinander erscheinenden Spiele werdet Ihr in einer 3D-Fantasywelt einen anderen Charakter (Zauberer, Ritter, Ork, Zwerg) spielen dürfen, die sich im abschließenden Teil treffen, um einen verschollenen König zu finden. Geplant ist das epische RPG für Dreamcast, PC und Playstation 2.



Heimische Gefilde: Auf der Mitteleuropa-Karte dürft Ihr im historischen Deutschland zum Eisenbahnmagnaten aufsteigen. Hier wird gerade an der Strecke München-Mering gebastelt.



Durch Ausbau Eurer Stationen verkürzt Ihr Rangierarbeiten, verdient mehr an Passagieren und verzögert Konventionalstrafen.



Frisch aus der Presse: Zeitungsmeldungen kündigen meist Rezessionen und Boom-Zeiten an. Eure Reaktion ist gefragt!

Auf der Playstation führten Aufbausimulanten bislang ein sehr bescheidenes Leben. Seit dem 1997 erschienenen "Transport Tycoon" verführte keine PAL-CD mehr zu schlafzehrender Tabellenkalkulation und tagelanger Bauarbeit. Tremor Entertainment füllt die klaffende Lücke nun mit einem Titel, der auf PC mit weltweit 500.000 verkauften Spielen für Furore gesorgt hat.

Mit „Railroad Tycoon 2" bekommen die Sandkastenkapitalisten und Eisenbahnfreaks unter Euch die adäquate Beschäftigung. Knapp 200 Jahre Transportwesen auf Schienen bilden den Hintergrund für 19 Kampagnen und individuelle Szenarien, die in der ganzen Welt angesiedelt sind. So dürft Ihr Euch an der Industrialisierung der britischen Insel beteiligen, die amerikanischen Küsten vernetzen oder die Route für den Orientexpress zwischen Paris und Konstantinopel legen. Eine Mission behandelt gar den Aufbau Ost: Im Jahre 1991 startend, müsst Ihr so schnell wie möglich die marode Infrastruktur des Ostblocks erneuern. Beginnt Ihr Kampagnen meist mit ordentlichem Finanzpolster, eingeführter Firma und bestehenden Anlagen, so fangt Ihr bei den Szenarien erst mal klein an. Zunächst gründet Ihr mit Eurem bescheidenen Ersparten und etwas Anlagekapital eine AG, der Ihr als Präsident vorsteht. Schnell noch einen Geschäftsführer eingestellt, der je nach Kompetenz (und Gehalt) Vorteile wie günstigere Treibstoffe oder Kreditkonditionen verschafft, und Ihr könnt mit dem Aufbau des Gleisimperiums beginnen. Über die zoom- und drehbare Karte verstreut findet Ihr neben originalen Landschaftsmerkmalen wie Wäldern, Bergen, Flüssen und Küstenstreifen auch historisch akkurate Städte und verstreute Industriebetriebe. Von jeglicher Infrastruktur unbeleckt, warten Bewohner und Waren nur darauf, für ein kleines Entgeld von Euch durch die Gegend kutschiert zu werden. Nach der Verbindung zweier günstiger Lokalitäten durch einen Schienenstrang baut Ihr an den Endpunkten Eure Station, die je nach Größe in Baukosten und Einzugsbereich variiert. Schließlich kauft Ihr Euch eine Lok, wobei das Angebot – je nach Ära – vom antiken Dampfross bis zum elektrischen PS-Monster reicht. Zu den etwa 60 Zugmaschinen gesellen sich außerdem über 30 unterschiedliche Wagen-Typen. Passend zum Transportgut stattet Ihr Euren Zug mit einer Mischung aus Passagier-, Post-, Rohstoff- und Güterwaggons aus. Bevor der Rubel rollt, müsst Ihr nur noch den Zugfahrplan ausarbeiten – dank geschickter Menüführung und brauchbarer Pad-Steuerung eine einfachere Aufgabe als deutsche Bahntarife zu verstehen.



PACKEN WIR'S AN! Wer Aufbausimulationen liebt und 'nur' eine Playstation besitzt, für den ist "Railroad Tycoon 2" ein absolutes Muss. Und das nicht nur, weil es so gut wie keine Konkurrenz gibt. Komplexität, Spieltiefe und die Aufbereitung historischer Informationen sind makellos. Und neben der Qualität ist auch die Quantität nicht zu verachten: Bei der Menge an Missionen und Szenarien, kombiniert mit den abgestuften Schwierigkeitsgraden, gestaltet sich die Spieldauer länger als die gesamten Deutsche-Bahn-Verspätungen des letzten Jahres. Einige Mängel trüben dennoch den Gesamteindruck: So nervt die hakelige Steuerung beim Streckenbau und Grafik wie Sound erinnern in ihrer Dürftigkeit an die Anfangstage der Konsole. Und dass Ihr nur nicht während einer Mission speichern könnt, ist absolut unverzeihlich.



Stephan Freundorfer







Geldanlagen: Neben Loks und Waggons für Eure Strecken dürft Ihr Euch einzelne Industriebetriebe zulegen (rechts).

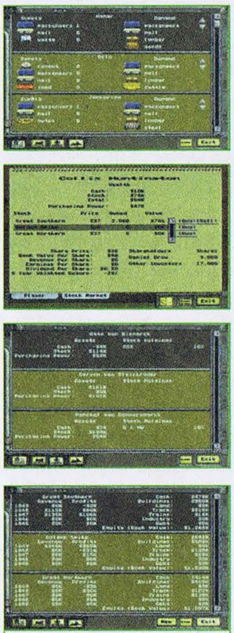
ANDERE VERSIONEN

Auf PC ist bereits ein Add-On erschienen. Eine Dreamcast-Umsetzung ist in Vorbereitung.



Ökologische Nachrüstung: In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts steigt Ihr von Dampf und Diesel auf Elektroloks um.

Einmal auf der Strecke, fährt Euer Zug beharrlich seine Route ab, lädt und entlädt automatisch und meldet sich nur an Haltepunkten mit wohlig klingender Münze. Je nach Finanzpolster und Einnahmen vergrößert Ihr beständig Euer Schienennetz, analysiert Angebot und Nachfrage an den Stationen und erschließt weitere Bereiche des Landes. Unzählige Industrien wollen ver- und entsorgt sein, von der Rinderfarm über die Papiermühle bis zur Uranmine. Eure unternehmerischen Leistungen schlagen sich nicht nur in Wachstum bzw. Rezession der Industrie nieder, sondern werden auch vom Vorstand Eurer Firma bemerkt. Bei der Jahresabrechnung findet Ihr daher neben Infos über Umsatz oder Energieverbrauch meist eine Gehaltsänderung. Und da Ihr nicht nur zum Wohle Eurer Bosse, sondern auch für Euer Privatvermögen rackert, dürft Ihr den Verdienst für Euch arbeiten lassen. So könnt Ihr Aktien der eigenen Firma erwerben oder, je nach Schwierigkeitsgrad und Vorhandensein von KI-Konkurrenz, auch in Fremd-Verkehrsbetriebe investieren. In einem Expertenmodus werdet Ihr nicht nur mit einem komplexeren Finanzmodell konfrontiert, sondern könnt Firmenkapital zusätzlich in Fabriken anlegen, die wiederum Rendite abwerfen.



Buchhalter-Paradies: Statistik-Bildschirme informieren Euch über Fremdfirmen, Fahrpläne und Finanzen.

Zur Einarbeitung in die komplexen Zusammenhänge ist ein Tutorial geboten. Freigeister dürfen zudem in einem 'Sandkasten'-Modus nach Lust und Laune die Natur mit Gleisanlagen zupflastern. *sf*

Spielspaß 74%



HERSTELLER: Take 2
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 46% SOUND: 57%

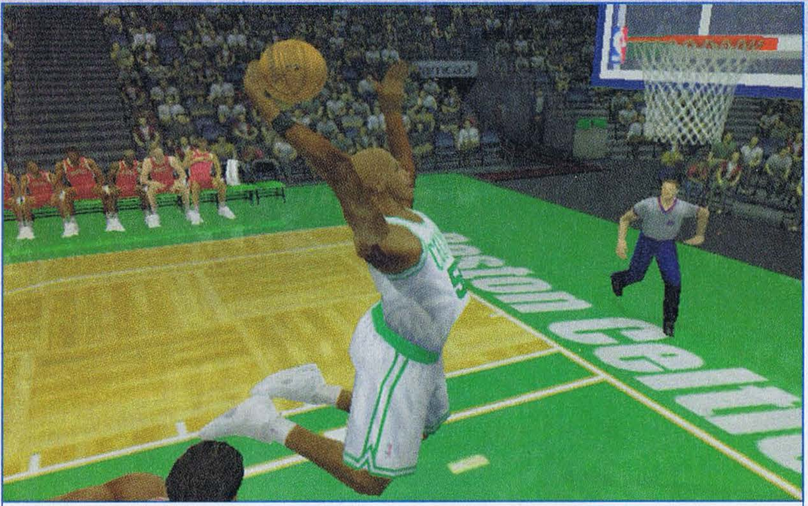
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Technisch mäßige Aufbausimulation mit monatelanger Motivation für Bahn-Bastler und BWL-Studenten

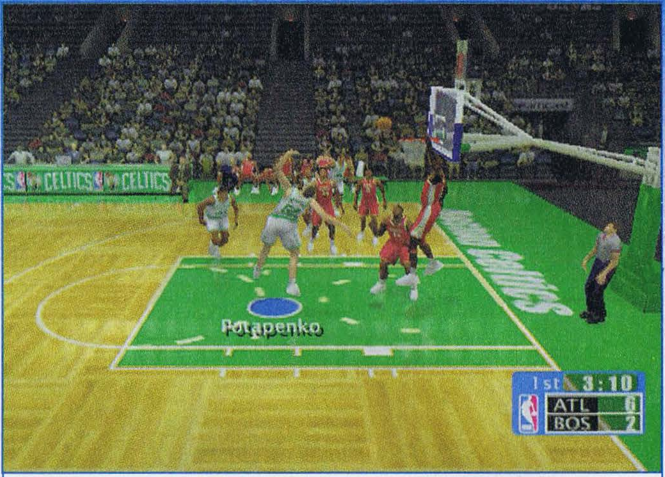
AB 12

NBA 2K

ENTWICKLER:
Visual Concepts, USA
(www.sega-europe.com)



Slamdunk! In der Wiederholung fährt die Kamera ganz nah 'ran, und Ihr erkennt bei genauem Hinsehen sogar die Luftlöcher im Basketball-Shirt.



Jeder Spieler hat individuelle, realitätsgetreue Bewegungen 'drauf. Hier setzt Celtics-Center Potapenko zum typischen Hakenwurf an.

Euer VM

kommt während des Matches nicht zur Ruhe – auf dem Display ist der Teufel los. Neben Glückwünschen zu spektakulären Aktionen lest Ihr Informationen zu Foulsituation, Wurfquote und Energie einzelner Spieler. Dass „NBA 2K" Saison und Playoffs automatisch speichert, scheint den Handbuchschreiber fasziniert zu haben. Zitat: „Was werden sich die Programmierer wohl als nächstes ausdenken?"

„NBA 2K" hat seinen Ursprung nicht in der Spielhalle, sondern wurde vom amerikanischen Entwickler Visual Concepts ("NFL 2K") speziell für die Heimkonsole entwickelt. Im Hauptmenü entscheidet Ihr zwischen Trainings-Session, Freundschafts-Match, Saison und Playoffs. Des weiteren ändert Ihr Kader und Aufstellung der Teams, gebt Vorgaben für die Präsentation der Matches und deaktiviert ungeliebte Basketball-Regeln. Komplett ohne Schiedsrichter spielt Ihr im Arcade-Modus, hier sind die Dunkings auch einen Tick spektakulärer als in der Simulations-Variante.

Vor dem Match präsentieren sich die muskulösen NBA-Riesen dem Publikum – und dem Zuschauer vor dem Bildschirm bleibt der Mund offen stehen. Die Polygonathleten sind ihren Zwillingen aus der nichtdigitalen Welt wie aus dem Gesicht geschnitten und haben, ganz Profi, für jede Fernsehkamera ein kurzes Lächeln übrig. Auch in Bewegung machen die VIPs eine realitätsgetreue Figur – wie Vlade Divac stapft eben nur Vlade Divac. Dem bis in die hinterste Reihe animierten Publikum gefällts, bei knappem Spielstand feuern die Zuschauer das Heimteam frenetisch an. Auch die Kollegen auf der Auswechselbank lassen sich zu Jubelausbrüchen hinreißen. Tipps und Beschimpfungen des wild gestikulierenden Trainers könnt Ihr im Lärm aus Publikum, Hallensprecher und Spielzugreportage kaum verstehen. Das amerikanische Kommentatorenpaar hat immer einen lockeren Spruch auf den Lippen und überzeugt durch Sachkenntnis: Wurf- und Reboundquote haben die Plaudertaschen ebenso im Blick wie den medizinischen Bericht eines verletzten Spielers („Barkley hat eine Handfraktur und fällt für die nächsten vier Spiele aus").

Die Steuerung erlaubt neben den Standardbewegungen auch Crossover, Alley-Oop und angetäuschten Wurf. Mit der R-Taste setzt Ihr zum Sprint an, mit L dreht Ihr Euch mit dem Rücken in den Gegner und bereitet einen Hakenwurf vor. Über eine Tastenkombination weist Ihr den Mitspieler an, einen Block zu setzen. Icon-Passing fehlt ebenfalls nicht und auch ‚Fast-Passes' sind machbar – spielt ab und drückt den Passknopf erneut, bevor Euer Mitspieler den Ball hat. In der Verteidigung versucht Ihr den Ball wegzuspitzeln, steigt zum Block nach oben oder macht ein absichtliches Foul. Ihr könnt auch jederzeit einen gegnerischen Spieler in Doppeldeckung nehmen. Euer Playbook umfasst 16 Spielzüge, je vier davon legt Ihr in Verteidigung und Angriff auf Tastenkombinationen.

Im Spielereditor formt Ihr Euer virtuelles Wunschbild. Sage und schreibe 40 Kategorien lassen kein Detail vermissen. Neben gängigen Angaben wie Körpergröße und Trikotnummer regelt Ihr auch die Dicke des Schienbeins, die Länge der Socken und die Farbe des Mundschutzes. Sega-Fans verpassen ihrem Alter Ego natürlich einen Dreamcast-Kringel als Oberarm-Tattoo. Des weiteren verteilt Ihr 100 Punkte auf 15 Stärkewerte wie Schnelligkeit, Dreipunktewurf und Offensiv-Rebound. Nicht nur einen einzelnen Spieler, auch ein ganzes Team dürft Ihr entwerfen und auf VM speichern. Alba Berlin in der NBA? Kein Problem bei Segas „2K"! *ts*

MEINE GEBETE WURDEN ERHÖRT! Nach dem spielerisch enttäuschenden „Virtua Striker 2" beweist Sega selbst, dass es auf dem Dreamcast viel besser geht. „NBA 2K" ist nicht nur eine pure Augenweide, sondern spielt sich dynamischer und realistischer als jedes Konsolenbasketball zuvor. Die Steuerung ist schnell erlernt und bietet Finessen für stetige Verbesserungen. Viele Details auf und neben dem Parkett sorgen zusammen mit der grandiosen Soundkulisse für das bisher vermisste Plus an Atmosphäre. Begeistert haben mich auch die vorbildliche Rumble-Unterstützung und der Spielereditor – ich könnte mich stundenlang mit dem Frankensteinbaukasten vergnügen. Wo viel Licht, da etwas Schatten: In den seitlichen Perspektiven schwenkt die Bildrate ab und zu leicht, außerdem fehlen Historien-Teams und 3-Punkte-Wettbewerb.



Thomas Szedlak

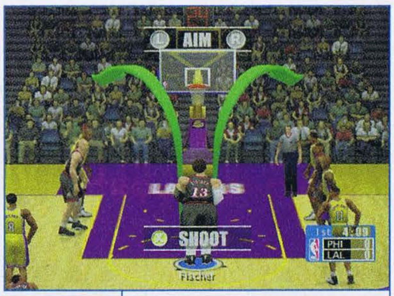
HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	85%
SOUND	83%
Spielspaß	87%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER



Das schönste und beste Konsolen-Basketball: Grandiose Optik, perfekte Steuerung und jede Menge innovative Details. Zugreifen!





Auch vertikal ist "NBA 2K" gut spielbar (links). Oben seht Ihr den selbst gebastelten Ottfried Fischer beim Freiwurf.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
3DO, USA
(WWW.3DOEUROPE.COM)

Army Men: Air Attack



Auf der Karte im linken oberen Eck erkennt die feindlichen Hauptquartiere



Mit Mehrfachraketen gegen feindliche Stellungen am Uferrand: Habt Ihr Euch den Kampfhubschrauber Apache erstmal erspielt, zerlegt Ihr die Kanonen mit links.

Während die kleinen Plastiksoldaten in "Army Men 3D" (siehe Test auf Seite 46) auf dem Boden der Tatsachen bleiben, greifen die unerschrockenen Haudegen in "Army Men – Air Attack" aus der Luft an. Der große Gegenspieler der grünen Truppen und Kommandeur der braunen Kunststoffarmee General Plastro bereitet den Bau einer Superwaffe vor. Colonel Grimm bekommt von dem Plan Wind und schickt seine laubfroschfarbenen Soldaten los, um das Projekt zu zerstören. Ihr übernehmt den Part des unerschrockenen Fliegerasses Captain William Blade, der sich mit seinem Hubschrauber in 16 Missionen durch die feindlichen Linien schlagen muss. Hilfreich zur Seite steht Euch einer von drei Co-Piloten: Je nachdem, für welchen Recken Ihr Euch entscheidet, verbessert sich die Treffergenauigkeit von Raketenwerfer oder Maschinengewehr. Nach einem kurzen Briefing, das Euch über Missionsziele (u.a. Search & Destroy-Aufträge, Rettung von Gefangenen und Eskort-Einsätze) sowie verwendeten Hubschrauber aufklärt, findet Ihr Euch mitten auf dem Schlachtfeld wieder. Euer Fluggerät seht Ihr aus der Third-Person-Perspektive; mit Digi-Kreuz oder Analog-Stick manövriert Ihr den Spielzeugflieger frei durch das 3D-Gelände. Auf die Flughöhe braucht Ihr dabei nicht zu achten, Ihr flattert immer im selben Abstand über Wiesen, Handtücher, Sand- oder Wasserflächen. Zur besseren Orientierung blendet Ihr via L2-Taste eine Karte ein, auf der je nach Einsatz Heimatbasis, feindliche Objekte oder entflohene Kameraden als farbige Pünktchen erscheinen. Trefft Ihr auf braune Einheiten, geht's ordentlich rund im Spielzeugland: Auf Knopfdruck feuert Ihr MG-Salven, Lenkraketen, Napalm-Bomben oder Laser-Strahlen in die heranrückende Plastikmeute. Eure Gegner gehen nicht weniger zimperlich vor und beharken Euch mit Raketenwerfern, Silvester-Missiles, Panzern und anderem Kriegsgerät. Aber feindliche Soldaten sind nicht die einzige Gefahr, die Euch auf der Spielwiese in Mutter Natur erwartet: Überall kreuchen und fleuchen Insekten, Spinnen und andere Tiere umher. Diese haben nichts besseres zu tun, als sich auf die Plastikmännchen zu stürzen – Farben sind ihnen dabei egal. Das könnt Ihr Euch zunutze machen und sie mit herumliegendem Obst in gegnerisches Territorium locken. Mit Eurem Transportseil schleppt Ihr die Früchte zur feindlichen Basis – den Rest besorgen die Viecher. Herumliegende Reparatur- und Waffenkisten hievt Ihr ebenfalls mit der Winde an Bord. Habt Ihr Euren Auftrag erledigt, erscheint ein Warp-Tor, mit dem Ihr Euch in den nächsten Level beamt. Habt Ihr einen Kumpel zur Hand, dürft Ihr entweder als Team gegen die braunen Bösewichte antreten oder als Konkurrenten um die feindliche Flagge kämpfen. *os*

***Im Laufe des Spiels** klemmt Ihr Euch hinter das Steuer von vier Hubschraubertypen. Allerdings müsst Ihr Euch die Nachbauten der Original-Flieger erst freispielen.*









FEUERN BIS DER CONTROLLER SCHMILZT – über das simple Shoot'em-Up-Prinzip können auch die eingestreuten Missionsziele nicht hinwegtäuschen. Trotzdem macht "Army Men – Air Attack" einen Heidenspaß: Hübsche, aber ruckelnde Optik, stimmungsvolle Musik und Soundeffekte, abwechslungsreiche Landschaften sowie die eingängige Steuerung lassen den Action-Fan am Joypad kleben. Doch leider ist die Tupper-Party nach etwa drei Stunden bereits zu Ende und General Plastro in seine Plastikeinzelteile zerlegt. Die 16 Missionen sind viel zu kurz und einfach, auf verschiedene Schwierigkeitsstufen wurde zudem verzichtet. Der nette Zweispieler-Modus leidet unter niedriger Bildrate, motiviert aber deutlich länger. Für Genre-Einsteiger und Fans der grünen Soldaten dennoch einen Blick wert.



Oliver Schultes



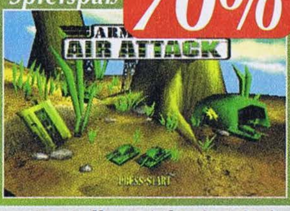
Ruckelt, macht aber trotzdem Spaß: Im Zweispieler-Modus dürft Ihr als Team gegen die braunen Aggressoren antreten.



Erinnerungen an alte Modellbautage: Mit der eingebauten Seilwinde transportiert Ihr die Einzelteile zur Basis.

HERSTELLER	3DO
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	69%
SOUND	73%

Spielspaß 70%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Effektgeladenes 3D-Ballerspiel mit witzigen Missionen. Leider viel zu kurz und mit nerviger Ruckel-Optik.

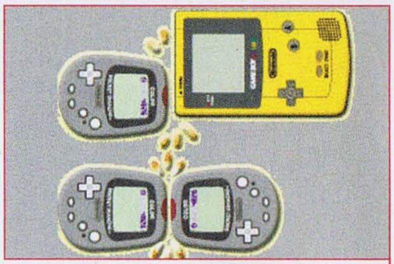
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant

Pocket News:

DIGIMON-ATTACKE AUF DEM GAME BOY: Nach Umsetzung auf den Wonderswan stürmen die Bandai-Monster nun den Game Boy. Das Modul des Hongkong-Entwicklers Best Rich kann via Zwei-Pin-Schnittstelle mit dem Original-LCD-Schlüsselanhänger von Bandai gekoppelt werden und basiert auf der sechsten Generation („Digimon Pendulum") des Kampf-Tamagotchis. Diese ist mit einem Erschütterungssensor für Spezialattacken ausgestattet, in Deutschland aber nicht erhältlich. Auch das Game-Boy-Modul bekommt Ihr wohl nur via Internet oder Freak-Import: „DigiMon 6" ist nicht von Nintendo oder Bandai lizensiert und erscheint deshalb nicht offiziell.

DRACHEN OFFIZIELL: Neben „Final Fantasy" ist Enixs „Dragon Quest"-Saga die beliebteste Rollenspielserie in Japan. „Dragon Quest Monsters" (rechts), die verkaufsträchtige Symbiose aus „Pokémon" und dem Enix-Millionenseller bringt jetzt Eidos offiziell in Europa: 30 mittelalterliche Missionen und über 200 Monster zum Vermöbeln, Fangen und Züchten sprechen auch erwachsene Rollenspieler an. In Japan veröffentlichte Enix übrigens die ersten beiden NES-Abenteuer „Dragon Quest 1&2" für den Game Boy Color: Das Modul verkaufte sich besser als „Pokémon", erscheint aber voraussichtlich nicht in Deutschland.





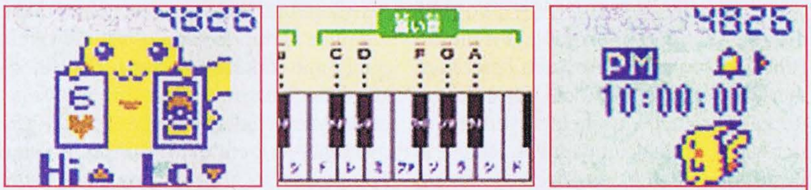
Per Infrarot kommuniziert „Pocket Pikachu Color" mit LCD-Kollegen und „Pokemon Gold" (unten) auf dem Game Boy.



Pikachu bekennt Farbe

Seit Ende 1999 verzaubert das gelbe Kuschelwesen Pikachu deutsche Monsterfreunde: Auf dem Game Boy hilft Euch das „Pokémon"-Maskottchen durchs gleichnamige Rollenspiel, via „Pokémon Pikachu"-LCD-Handheld begleitet Euch die Maus durch den Alltag. Mit dem eingebauten Schrittzähler führt Ihr Pikachu spazieren und erspielt (am Einarmigen Banditen) Geschenke, um die Maus bei Laune zu halten (MAN!AC 8/98). Bislang führten Pikachu im Game-Boy-"Pokémon" und das Pikachu-Handheld aber zwei getrennte Leben – das soll sich jetzt ändern. So besitzt die gerade im Japan veröffentlichte zweite Pikachu-Generation eine Infrarotschnittstelle. Den Namen „Pocket Pikachu Color" trägt das neue Handheld nicht zu unrecht – erstmals ist das LCD farbig.

Die bedeutendste Neuerung ist die Infrarotschnittstelle, mit der Pikachu nicht nur mit „Pokémon Gold" und „Pokémon Silver" für Game Boy Color (MAN!AC 11/99) kommuniziert, sondern auch mit den LCD-Kollegen. Das Pokémon-Modul gibt Euch außerdem Tips zur Pikachu-Pflege. Neben neuen Animationen (Pikachu tanzt, zockt Videospiele und empfängt Pokémon-Gäste) erwarten Euch ulkige Features. Mit einem Keyboard komponiert Ihr Eure persönliche Alarm-Melodie, statt dem Einarmigen Banditen zockt Ihr mit Pikachu ein Kartenspiel: Er zeigt Euch eine Karte und Ihr müsst erraten, ob die nächste Karte einen höheren oder niedrigeren Wert besitzt. Erfolgreiche Ratekünstler sammeln massig Watt-Geschenke mit Combos. Im Gegensatz zum Banditen des Vorgängers könnt Ihr das simple Kartenspiel aber nur spielen, wenn Pikachu wach ist. Wenn Ihr ihn weckt, wird Pikachu übrigens mächtig sauer und wirft strafend mit Elektroblitzen um sich. „Pocket Pikachu Color" erscheint voraussichtlich im Sommer auch in Deutschland: Im Gegensatz zum Game Boy dürft Ihr den Bildkontrast jederzeit regulieren. *oe*



Geschenke zu gewinnen: Pikachu spielt mit Euch Karten (links). Ihr komponiert Eurem Liebling via Keyboard eine Alarmmelodie (Mitte) und kontrolliert die Alarmfunktion (rechts).



Bester Freund in Farbe: „Pocket Pikachu Color" ist ganz neu in Japan und kostet dort rund 70 Mark.





SYSTEM Game Boy Color
HERSTELLER Electronic Arts
PREIS 70 Mark

Knockout Kings

Mit Muhammad Ali & Co. in den Ring: Via Steuerkreuz tänzelt Ihr über die Matte und per Feuerknopf teilt Ihr rechte und linke Haken sowie Gerade aus. Karriere-, Zweispieler- und Extra-gespickter Slugfeast-Modus lassen kleine Wünsche offen. Nur manchmal geht's im Ring hektisch zu – kaum zu erkennen, wieso der Feind trifft, Ihr jedoch nicht: Haltet den Gegner auf Abstand.



SYSTEM Game Boy Color
HERSTELLER Acclaim
PREIS 60 Mark

Armorines

Umsetzung des gleichnamigen US-Comics und N64-Highlights: Stürmt im „Armorines"-Kampfanzug einen Venus-Außenposten und ballert Euch mit Blitz, Laser und Streuwaffe ins Alien-Nest. Unterwegs löst Ihr Schalter- und Schlüsselrätsel und speichert den Spielstand per Paßwort. Leider vermöbelt Ihr laufend die gleichen Gegner, die Story ist nicht von Belang.



SYSTEM Game Boy Color
HERSTELLER THQ
PREIS 70 Mark

Micro Machines 1&2 Twin Turbo

Wer die ersten 16-Bit-„Micro Machines" kennt, ist von diesem Doppel-Modul begeistert: Alle Strecken und Abkürzungen wurden originalgetreu übernommen. Leider könnt Ihr auf kleinem Bildschirm die Schnauze Eures Gefährts kaum erkennen: Wer am Rand hängen bleibt, lenkt gelegentlich in die falsche Richtung und scheidet sofort aus.

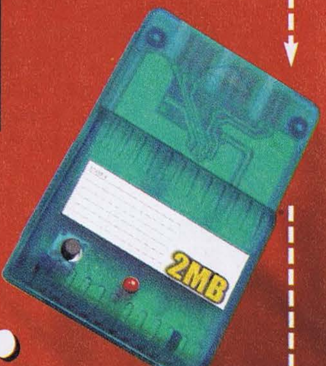


Prämie 1

FÜR NINTENDO 64
1 MB LINEAR
498 SPEICHERPLÄTZE
29,95 DM im Handel

ABO

Prämie 2



FÜR PLAYSTATION
2 MB LINEAR
IM HANDEL
29,95 UVP

Jetzt abonnieren und eine Memory Card kassieren.

Vorteil Werber:
WIRBST DU EINEN ABONNENTEN, SCHICKEN WIR DIR WAHLWEISE EINE MEMORY CARD FÜR PLAYSTATION ODER NINTENDO 64. FÜR DICH IST DAS GANZE VÖLLIG KOSTENLOS.

Vorteil Abonnent:
Bist Du der neue Abonnent, sparst Du satte 10 Mark im Vergleich zum Einzelverkaufspreis!

ABO-HOTLINE 089/85709145

Abo per email
maniac@pan-adress.de

Abo per Fax
089/85709131

Abo im Netz
www.maniac-online.de

Abo per Post
Coupon einsenden an:

PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

ICH WILL DIE PRÄMIE!

ICH WILL EINE DER OBEN GENANNTEN MEMORY-CARDS ALS PRÄMIE BEKOMMEN. SOBALD DER VON MIR GEWORBENE NEUE ABONNENT (NEBENAN AUSFÜLLEN) GEZAHLT HAT, GEHT MIR DIESE SCHNELLSTMÖGLICH ZU!

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

FÜR FOLGENDE DER BEIDEN MEMORY CARDS HABE ICH MICH ENTSCHIEDEN:

☐ PLAYSTATION

☐ NINTENDO 64

ICH WILL DAS ABO!

JA! ICH WILL MAN!AC FÜR EIN JAHR ABONNIEREN (60,80 MARK). DAS ABO VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH, WENN ICH NICHT BIS 6 WOCHEN VOR ABLAUF KÜNDIGE.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE

2. UNTERSCHRIFT KENNTNISNAHME DES WIDERRUFSRECHTS

ABO 3/00

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

☐ GEGEN RECHNUNG

☐ PER BANKEINZUG

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 •
86415 MERING • DIGITAL: MANIACMAGA@AOL.COM

Monopol? Nein, danke!

Ich wollte schon immer mal einen Brief schreiben, sah aber nie einen vernünftigen Anlass dazu; bis jetzt. Erst mal muss ich dem Brief von mmd aus der letzten MAN!AC zustimmen. Er hat absolut recht mit dem, was er sagt; was zählt sind Innovation und Spielspaß! Welcher ernsthafte Konsolenzocker will diese unendlichen Spielereien, wie sie heutzutage auftreten und hauptsächlich auf Sonys Playstation zu finden sind? Früher gab es das auch, aber nur da, wo wirklich eine Geschichte eines Volkes zu erzählen war, die man mit einem Buch hätte vergleichen können ("Ultima", "Bard's Tale" etc.) oder wo man spielerisch und spieltechnisch nennenswerte Verbesserungen machen konnte (u.a. "Mario"- und "Sonic"-Reihe). Und heute? Keiner kann mir erzählen, dass "Tomb Raider" mit jeder 'Neuveröffentlichung' mehr Spaß macht. OK, den ersten Teil fand ich gut, der zweite war auch noch recht interessant, aber beim dritten kam mir das schon seltsam vor – immer das gleiche.
Was Euer Leserbriefonkel auf den Brief von mmd antwortet, dass 'die Wandlung vom Freak-Spielzeug zum Lifestyle-Goodie der Produktqualität zugute kommt', zeigt doch, dass er zur Zielgruppe solcher Spielehersteller (sind nur 'Spielefabriken', keine Designstätten) gehört, die selber zugeben, ein gewinnorientiertes Unternehmen zu sein. Dieses Massengefühl, das durch die Medien gepusht wird, lässt sich psychologisch fundieren, würde jetzt aber zu weit führen.
Sony wird mit ihrer PS2 ebensoviel Erfolg haben wie mit der Playstation. Und warum? Weil sie wieder massig Kohle in die Werbung sowie Sponsoring investieren werden, statt das Geld zum Polstern kleiner, innovativer Software-Schmieden zu benutzen. Und weil manche 'Multiformat'-Magazine die PS2 endlos hochhypen, wie in Eurer Ausgabe 2/2000 im PS2-Artikel geschehen: ein Text mit eigentlich nur schlechten News wird durch den Abschlusssatz 'Eines ist sicher: Am 4. März wird eine neue Konsolengeneration eingeläutet' noch schöngeredet. Neue Konsolengeneration? Vielleicht – obwohl die Bilder von "Tekken Tag" und "Ridge Racer" nicht besser aussehen als die von "Soul Calibur" und "Sega GT". Aber eine neue Generation von Spielen? Bis jetzt nicht!
Bisher hat jede anständige Konsole zum Start Spiele in Petto gehabt, dessen Prinzip neu, oder zumindest für den Heimbereich neu waren; bei der PS2 gibt es nur Aufgüsse bekannter Spiele. Wollt Ihr wirklich immer die gleichen Spiele mit besserer Grafik, aber gleicher Mechanik spielen? Dass Sony die alten Pads von der Playstation für die PS2 verwendet, spricht doch Bände! Bei exklusiven Dreamcast-Titeln wie "Shenmue" dagegen schnalze ich mit der Zunge, und Segas aktuelles Spielhallen-Lineup lässt mich dank Naomi-Boards hoffen, dass rasche 1:1-Umsetzungen folgen.
Ich hoffe doch sehr, dass der Dreamcast noch lange lebt und weitere einzigartige Titel hervorbringt. Doch ist dazu auch die Aufgeklärtheit der Spieler und die Kompetenz und Ehrlichkeit der Fachmagazine erforderlich. (...) Ich lebe bewusst im Sony-Streik, denn ein Sony-Monopol tötet den Markt, der nur durch Konkurrenz gute und neue Spiele hervorbringen kann.

B.Sprute@ping.de

Fernseher? Nein, danke!

Da Ihr nicht nur das beste Heft zum Thema Videospiele, sondern auch die besten Reportagen macht, bitte ich Euch, doch mal ein Special (oder in Eurer Knowhow-Rubrik) über das Videospielen mit Highend-Equipment (Beamer, Videoleinwand, Dolby-Surround-System) zu bringen. Ich richte nämlich bald meinen Hobbykeller ein und möchte mit den Konsolen der 128-Bit-Generation auf keinen Fall mehr auf mickrigen Fernsehern oder Monitoren zocken! Außerdem würde ich gerne wissen, auf was man z.B. bei Beamern achten muss, wenn man sie für Videospiele einsetzt! Funktionieren z.B. Pistolen damit?

ThomasHaslinger@t-online.de

Wenn es um Audio/Video-Equipment geht, dann lohnt sich der Blick in die führende Home-Cinema-Zeitschrift "Audiovision", die zufälligerweise auch aus unserem Verlag stammt. Dort liest Du aktuelle Tests von Dolby-Surround-Verstärkern, LCD-Projektoren und vielem mehr. Allerdings bereiten wir auch für die MAN!AC einen Artikel zum Thema vor. Lichtpistolen funktionieren leider bei Beamern nicht – egal ob LCD oder Röhre.

DC-online? So nicht!

Ich muss meinem Ärger über Sega beziehungsweise Viag Interkom mal loswerden! Erst hieß es, der Internetanschluss würde drei Pfennig pro Minute rund um die Uhr kosten, dann war die Rede davon, dass sich die Tarife in der Hauptzeit von 9 bis 18 Uhr auf 8 Pf/min, in der Nebenzeit von 18 bis 21 Uhr auf 5 Pf/min und abends von 21 bis 5 Uhr auf 3 Pf/min belaufen würden.
Doch seit meiner ersten Rechnung von 303 Mark musste ich mit Entsetzen feststellen, dass alle gründlich getäuscht worden sind! Laut Sega und Viag Interkom belaufen sich die Tarife auf 6 Pf/min rund um die Uhr. Ob Sega sich den richtigen Anbieter fürs Onlinen 'geangelt' hat, möchte ich mal dahingestellt lassen! Auf jeden Fall bin ich wirklich enttäuscht, da bei einem Stundenpreis von 3.60 Mark das spätere Online-Gaming ziemlich wenig praktiziert wird.
Ich möchte gar nicht an die Jugendlichen denken, die vielleicht gerade mal 50 Mark im Monat an Taschengeld bekommen. (...) In nächster Zeit wird es bestimmt jede Menge Ärger im trauten Heim wegen den Onlinezeiten und deren Kosten geben! Es ist wirklich eine Frechheit, dass nicht einmal ein kleiner Infobildschirm in die Dreamarena gesetzt wurde, um über die Kosten zu informieren.

Michael Krauß, Hamburg

Emotionen? Ja, bitte!

Das von Sony pompös vorgestellte Herz der PS2 soll sie ja laut ihrem Namen bringen, nämlich Gefühle ins Spielgeschehen. Die Frage ist, was spielte sich auf diesem Sektor bis jetzt ab? Eines der wenigen Gefühle, die Spiele oftmals – ebenso ungewollt wie permanent – vermitteln, ist Frust. "Warum hab' ich nur für so einen Schwachsinn Geld ausgegeben?" Doch bezweifle ich einmal, dass eben diese damit gemeint sind. Gefühlsvermittlung aus anderen Schubladen des menschlichen Daseins sucht man fast vergeblich. Da wären einmal Angst und dann Schock, wobei das zweitere eher ein Zustand ist, als ein Gefühl. Andere wecken unsere Urinstinkte des Jagens und Sammelns (siehe "Pokémon"). Aber gibt es auch die andere Seite der weiten Palette, die der Mensch so sein Gefühlsleben nennt –

UPDATES & ERRATA



MEA CULPA: *Bei unserem Spieleführer zum Thema Action-Adventure stimmte leider die Grafik beim 'Konsolen-Finish' nicht ganz. Während die Endbewertung korrekt lesbar war, verwirrten die Symbole bei den Zwischenwertungen. Hier die lesbaren Angaben; N64: 3/3/2/5/2= 15 Punkte, Playstation: 3/5/5/5/4 = 22 Punkte)*

UPDATE: *Bei unserem Test des Flippers "Fantastic Journey" in der letzten MAN!AC fehlte leider die Information, dass der Vorgänger "Pro Pinball: The Web" kostenlos beiliegt. Das ändert zwar nichts an der Qualität von "Fantastic Journey" (Spielspaß: 63%), verbessert allerdings das Preis/Leistungsverhältnis deutlich.*

einmal abgesehen von dem 'Juhu', nachdem der Abspann über den Bildschirm geflimmert ist?
Gibt es Spiele, bei denen man weinen muss, bei denen man Angst um seinen geliebten Helden hat, bei denen man das Geschehen auf dem Bildschirm richtig miterlebt, sozusagen mit Haut und Haaren? Gibt es Spiele, mit denen man sich auch emotional beschäftigt, von denen man träumt und in diesen Träumen die Abenteuer des Helden weiterentwickelt oder gar Alpträume hat? Ich glaube nein. Miyamoto hat in einem Interview einmal gemeint, es muss das Ziel eines Entwicklers sein, den Spieler so zu fesseln, dass er glaubt, die Erlebnisse des Bildschirms auf der Haut mitzuerleben.
Es stellt sich natürlich auch die Frage, ob wir das wollen. Man findet darauf aber wahrscheinlich eine Antwort in den Wünschen der Spieler selbst; und diese verlangen immer realistischere Spiele und somit Emotionen, denn diese sind unzertrennlich mit dem Leben verbunden – das Zusammenleben wäre wohl dem Kollaps nahe ohne sie...
Warum aber erst jetzt? Ist Sony da durch Zufall auf den Stein der Weisen gestossen? Man kann wohl ohne schlechtes Gewissen Sony gegenüber einfach einmal 'nein' sagen. Es ist nur schwer, sie zu vermitteln. Einen Meilenstein setzte hierbei, meiner Meinung nach, "Final Fantasy 6" – so ein breites Spektrum an Gefühlen findet man selten; die verzweifelte Cecilia, die über Selbstmord nachdenkt, der Tod treuer Freunde, Cyan, der Frau und Kind auf dem Zug des Todes sieht. An dieser Stelle hätte ich mir übrigens gewünscht, dass eine Wahlmöglichkeit besteht; z.B. wenn er nicht einen bestimmten Mental-Level erreicht hat, ist er für das Spiel verloren.
Die Gründe für die Schwierigkeiten eines emotionalen Spiels sind zahlreich: Erstens sind Gefühle nur dann vermittelbar, wenn eine enge emotionale Bindung zu dem Protagonisten (oder wem auch immer) hergestellt wird, der Spieler sich in seine Lage hineinversetzen kann oder für ihn bekannte Verhaltensmuster erkennt und somit auch nachvollzieht. Bestes Beispiel: Abschiedsszenen, Liebe auf den ersten Blick. Sie sind im Kino nur deshalb so erfolgreich, weil fast jeder weiß, was es heißt, jemanden zu verlieren. Ein anderes Beispiel ist die Folterszene aus dem 'Marathonmann' – sie ist deshalb so schrecklich, weil jeder die Schmerzen eines Zahnarztbohrers kennt. Diese Emotionen in "Galaga" zu vermitteln, ist natürlich sehr schwer...
Zweitens benötigt man eine sehr dichte Story – und ist auch an diese gebunden. Die Interaktion, das Plus der Videospiele, wird erheblich eingeschränkt.
Und drittens sollte das Ganze aus einem Guss sein, damit man nicht innerlich zwischen dem verpixelten Helden und den gerenderten Zwischensequenzen umschalten muss. Für mich ein Vorteil von "FF 6" gegenüber "FF 7" und "FF 8", auch "Metal Gear Solid" schlägt in die richtige Kerbe.
Nicht immer schnellere Prozessoren werden hier den Quantensprung bringen, sondern die Spieldesigner. Wie schwer dies ist, sieht man an den ersten PS2 - Ankündigungen: Rennspiele, Beat'em-Ups etc. – im Moment dürfte die Industrie aus technischer Sicht noch nicht so weit sein, da man sich immer noch zuerst auf die Machbarkeit und dann auf die genaue Umsetzung konzentriert. Man darf aber auch nicht das alleinige Heil in Spielen suchen, die das menschliche Verhalten bestmöglich simulieren bzw. stimulieren. Es wird und muss auch einen Markt für Spiele geben, die man halt einfach zockt, weil sie Spaß machen – denn wer braucht schon bei einem "Mario"-Jump'n'Run ein Gefühl außer Spaß.

argor@netway.at

Importe? Aber sicher!

Ich habe in den U.S.A. bei Funco-Land längst verschollene Super-Nintendo-Raritäten bestellt, u.a. "Dungeon Master", "Ultima: Black Gate", "Ogre Battle". Also alles Sachen, die man in good old Germany kaum kriegt. Statt der Spiele erhielt ich ein Schreiben vom Hauptzollamt Frankfurt und der Deutschen Post mit dem Hinweis, dass die Spiele 'sichergestellt' worden sind, da eine 'Verletzung des Geschmacksmusterrechts' besteht und der Inhaber dieses Rechts Nintendo Japan sei. Gibt es irgendeine Möglichkeit, die Spiele vom Zoll herauszubekommen? Was ist mit meinem Geld?

Eike.Hielscher@t-online.de

Das Verhalten des Zollamtes kommt uns ziemlich merkwürdig vor. Diese 'Verletzung des Geschmacksmusterrechts' ist zwar prinzipiell zutreffend, wird normalerweise aber nur bei kommerziellen Massenimporten angewendet. Also beispielsweise, wenn ein Händler zwei Dutzend "Ogre Battle" auf einmal bestellt. Bislang sind uns keine Fälle bekannt, bei denen die Spiele eines Privatmannes am Zoll sichergestellt werden. Auch die MAN!ACs bestellen privat regelmäßig in den USA und wurden bislang immer brav beliefert. Anders schaut die Sache aus, wenn man indizierte oder gar beschlagnahmte Titel (egal, ob Spiele oder Filme) importiert. Sprich doch noch mal mit diesem Zollamt und weise auf den privaten Nutzen der Spiele hin – wenn man Urlaub in den USA macht, darf man ja auch Module bzw. CDs vor Ort kaufen und mitbringen. Andernfalls lass die Sendung an den Absender zurückgehen – nur so bekommst Du vielleicht Dein Geld zurück.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP
Leitender Redakteur: Stephan Freundorfer (sf)
Redaktion: Tobias Hartlehnert (th), Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Christophe Kagotani (ck), Michael Rupprecht (mr)

Redaktion (keine Tipps & Tricks-Hotline)
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
www.maniac-online.de
Abo-Service (keine Nachbestellungen)
Telefon (089) 85709145 / Telefax (089) 85709131
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout & Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Resident Evil 3" © Capcom/Eidos
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky, Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft)
Bitte beachten Sie den Coupon im Heft

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.
IVW

INSERENTEN

Activision	4. US
arjay Games	37
Cybermedia	93
Eidos	2. US
First Class	45
Flohhaus	71
GT Interactive	3. US
Interact	85
Next Generation	79
Order in Time	21, 81
Piggyback	82, 83
Sega	14-17
Sony	47
Spielraum	93
Theo Kranz Versand	24
Tradelink	93
UFO Games	87
Video Game Source	23
Wolfsoft	87
Zapp Games	73



SECOND HAND



Diesen Monat flatterten auffällig viele nachträgliche Änderungswünsche für Kleinanzeigen ins Haus. Grundsätzlich gilt: Bitte überlegt Euch vorher genau, was Ihr veröffentlichen wollt, da der Änderungsaufwand für uns nicht unbeträchtlich ist. Erreichen uns trotzdem Korrekturen, steigen Eure Chancen auf eine Berücksichtigung, wenn Ihr folgende Dinge beachtet: Zum einen muss die Änderung noch zeitlich erfassbar sein, zum anderen brauche ich die genaue Angabe des bisherigen Inhaltes. *Euer Ulrich*

SUCHE

NINTENDO

Suche für **Super Nintendo** Breath of Fire1+2 sowie Lufia1+2, nur US-Versionen. Außerdem für NES Simon's Quest, Wizard and Warriors2 (Iron Sword) und Metal Gear.
Tel. 06055/909575 (ab 16 Uhr)

Suche dringend **Nintendo64 Game Shark** (US-Game Buster) ab Version 2 oder neuere. Zahle 100 DM wenn Top-Zustand.
stefan.funk@de.dreamcast.com

Suche Super Ghosts'n'G., R-Type + Darius Gaiden für SNES, Wonderboy-Serie für MS, tausche gegen SNES- od. Playstation-Spiele, zahle auch gut. Christian Johannsmann, Haller Str. 523, 33334 Gütersloh,
Tel. 05241/671193

SEGA

Suche für **Saturn**: Iron Storm, Wing Arms, Advanced World War, Adapter für us/jp.
Tel. 0203/88530 (ab 19 Uhr)

Mega Drive: Suche Wunderboy in Monster World4. Biete 200 DM (jap) oder 220 DM (us), in guten Zustand!
Tel. 0331/2708170
(Thomas, evtl. AB)

Mega Drive: Aeroblaster (jp) 85 DM, Tiger Heli (jp) 85 DM, Bad Omen (jp) 60 DM, Actionspiel (jp) 60 DM, Meynos (jp) 60 DM, Twin Hawk (jp) 60 DM, PAL: Thunderforce3+4 je 65 DM, Gunstar Heroes 65 DM, Herzog2 65 DM, Gynoug 60 DM. Ständig Spiele für Mega Drive, Sega-CD, Super Nintendo.
Tel. 06201/187460

Suche für Saturn: **Sonic Jam (PAL)**, möglichst gut erhalten, zahle bis 50 DM, nur ernsthafte Angebote.
Tel. 0170/8662342

PLAYSTATION

Suche **Tobal No. 1** (bis zu 50 DM) und Tobal 2 (us, bis zu 65 DM). Wer mir beides liefern kann, bekommt ein RGB-Kabel umsonst dazu!
Patrick Berndt, Adalbert-Stifert-Str-67, 38239 Salzgitter,
Tel. 05341/266164 (ab 15 Uhr)

Tauschpartner für Playstation- und Dreamcast-Spiele gesucht. Habe und suche aktuelle PAL-Spiele.
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Suche dringend die **vierte CD von Final Fantasy 8** in einem guten Zustand! Preis nach Vereinbarung.
Tel. 035263/60902
(Thomas, ab 14:30 Uhr)

Suche verzweifelt **Suikoden1** (egal ob PAL oder NTSC), zahle bis zu 100 DM. Tausche auch gegen Final Fantasy Tactics.
Tel. 0211/501702 (Adam)

EXOTEN

Suche komplette **Neo Geo, Modul und CD**-Spielsammlungen zum Kaufen. Verkaufe 35 PC-Engine HuCards (Raritäten), für Neo Geo z.B. Ninja Commando, Viewpoint, Last Resort, Pulstar, Blazing Star, Windjammers, Shock Troopers, Metal Slug2. Weitere auf Anfrage.
Tel. 08341/41991 o. 0170/3691231

Snatcher (us) Mega-CD, Dracula X Turbo Duo. Verkaufe MAK ohne Controller mit Gal's Panic, Space Invasion and Prehistoric Isle (auch einzeln).
Tel. 0471/51703 (ab 16 Uhr)

SONSTIGES

Suche dringend japanische **Super Nintendo- und 3DO-Spiele**! Schickt Eure Listen und Angebote an:
Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen

Stop! Suche Panzer Dragoon Saga (Saturn), Metal Slug (Playstation), Einhänder (Playstation), R-Type Delta (Playstation), Thunderforce5 (Playstation), Ego-Shooter (Nintendo64), Rollenspiele (Super Nintendo), zahle gut.
Tel. 03695/602025
(Stephan, 15-20 Uhr)

Suche **Amiga500** mit Zubehör (Spiele) + Playstation-Spiel Transport Tycoon.
Jens Gleißner, Schnöggersburgerweg 60/3, 39599 Uchtspringe,
Tel. 039325/70536

GameXX-Videospiele-Börse Berlin Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1, U-Bhf: Printenstr. 14-17:30 Uhr. Tombola: 16 Uhr. Termine: 8. Börse 20.2., 9. 2.4.2000, weitere Termine folgen! GameXX-Hotline (Info & Tische) Tel. 030/6858756

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme, auch für Oldies. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen
Tel. 089/1403732 od.
Tel. 0173/8453399

Suche dringend: Super Street Fighter2 Sammelalbum, Stickeralbum und das Super Nintendo-Spiel: Super Street Fighter2 (japanische Version). Schickt Eure Listen an:
Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen

Verkaufe, tausche und kaufe Spiele und Konsolen für Sega, Nintendo, Sony, aber auch Oldies! Besonders Dreamcast-Multinorm! Saturn, Mega Drive, MegaCD + 32X, bitte alles anbieten.
Tel./Fax. 05561/98242
(Thomas, ab 16:30 Uhr)

VERKAUFE

NINTENDO

Rayman2, Tonic Trouble, Shadowgate, Ego-Shooter, Shadow Man, Mario Party, Star Wars Episode1 Racer, Castlevania je 70 DM, Chopper Attack, Starshot, Banjo-Kazooie, Diddy Kong Racing je 40 DM.
Tel. 09421/530290 (Martin)

Nintendo64 mit 4 MB Expansion-Pak und 1 Controller, 2 Rumble-Paks, 2 Memory Cards, S-Video- und RGB-Kabel, Game Buster, Turok1+2 (uncut), Hexen, Castlevania, Shooter im Paket für 349 DM inkl. Porto & Nachnahme.
Tel. 0340/8825696 (Karsten)

Nintendo64 mit 5 Spielen: Lylat Wars, Turok2, Super Mario64, Wave Race, Ego-Shooter + 4 Controller + 2 Rumble Paks, nur komplett zu verkaufen, alls im Super-Zustand. Preis 500 DM.
Tel. 04239/354

Verkaufe Star Wars Rogue Squadron 50 DM, Star Wars Episode 1 Racer 60 DM, Super Mario 30 DM, F1 World Grand Prix 40 DM, Wipeout 40 DM, Game Boy Color mit Zelda DX, Super Mario DX, R-Type DX, Tetris DX zusammen 250 DM.
Tel. 03672/350256, 0173/9318528

Tausche 3 Nintendo64-Spiele (NTSC-Fassungen) gegen 1 PAL-Spiel, habe 44 Spiele, oder verkaufe pro Stück 25 DM. Liste anfordern oder Nachfrage bei
Tel. 09075/415 (Norbert Braun)

Biete **Nintendo64** mit Turok2 uncut und Spieleberater, Super Mario64 und Spieleberater. Zubehör: Nintendo64 S-Video-Kabel, Expansion Pak und zweites Originalpad, Memory Card und zwei Verlängerungen, alles noch nicht alt und in Topzustand für 300 DM.
Tel. 02941/59694 (Wilfried)

SEGA

Saturn: Arcade Racer, kaum benutzt, wie neu 55 DM, 2x Virtua Stick: 1x ungeöffnet 55 DM, 1x kaum benutzt 40 DM, Street Fighter Alpha1 (us) 40 DM, Mega-CD PAL: Final Fight, Sherlock Holmes wie neu, nie benutzt je 45 DM. Preise zuzügl. Porto.
Tel. 07940/3106

Panzer Dragoon Saga 95 DM, Sega Touring Car 45 DM, Thunderforce5 80 DM, Layer Section 25 DM, Amok, Last Bronx + CD usw., Burning Rangers, Playstation jap. 1999 45 DM, Shadow Tower 70 DM. Suche Gun-Shooter.
Tel. 03622/902341

Verkaufe **Sega Dreamcast (Japan)** mit 2 Joypads, 1 Memory Card, 1 Rumble Pack und 6 Spielen (Soul Calibur, Cool Boarders Burrrn, Gun-Shooter, Power Stone, Blue Stinger, Sonic Adventure) für nur 1000 DM, Neupreis 1500 DM.
Tel. 0173/4809048

Sega Saturn & Spiele, Multi Nintendo64 & Spiele jp/us, Multi-Playstation & Spiele, Dreamcast & Spiele jp. Liste unter
Tel. 05682/30844
Email: QXtcPP@aol.com

Heute supergünstig: US-Nintendo mit 3 Pads, 3 Memory Cards, 1 Rumble Pak, 1 Expansion Pak und 10 Spielen für 500 DM VB, Jap. Dreamcast, 2 Spiele für 435 DM VB.
Tel. 02772/957480, 0171/1884890
(Steven Fischer)

Dreamcast (jap) + 2 Joypads + 2 VMS + Puru Puru Pack + RGB-Kabel + Spannungswandler + 6 Spiele (Sega Rally2 + Sonic Adventure + Gun-Shooter + Gun + Power Stone + Soul Calibur + Blue Stinger), nur zusammen, Preis VHS.
Tel. 0621/378884 (Fritz)

Verkaufe: **Sega Mega Drive mit 16 Spielen** und 4-Spieler-Adapter und 2 Joypads (Pitfall, Alien Storm usw.) und Sega Saturn mit 6 Spielen, 2 Joypads (Worldwide Soccer98, Sega Rally usw.) für 400 DM VB.
Tel. 09106/925081 (ab 18 Uhr)

F1 World Grand Prix (60 DM), Sega Worldwide Soccer2000 (60 DM), Buggy Heat (60 DM), Sega Rally2 (60 DM), auch Tausch gegen andere Dreamcast-PAL-Spiele möglich.
Tel. 0172/5633253

Verkaufe ständig Spiele PAL/jp/us für **Mega Drive**, z.B. Aeroblasters (jp) 85 DM, Gynoug (jp) 65 DM usw., Gunstar Heroes (PAL) 65 DM, Thunderforce-Reihe (PAL) je 65 DM. Auch Saturn, Mega-CD, Super Nintendo, Saturn-Konsole + 1 Spiel (Darius2) 100 DM.
Tel. 06201/187460



„Tobal No. 1" (Bild) auf der Playstation war der erste Vorstoß von Square in die Welt der Polygon-Prügler: Mit einer freien, räumlichen Steuerung und vor einem zusätzlichen Adventure-Modus in einem Dungeon wusste das Beat'em-Up zu gefallen, kam in Europa und den USA allerdings nicht an. Wegen enttäuschender Verkaufszahlen fand der Nachfolger „Tobal 2" erst gar nicht den Weg in heimische Regale. Besser sieht es für den inoffiziellen dritten Teil „Ehrgeiz" aus: Den Test der PAL-Version findet Ihr in der nächsten MAN!AC.

Löse meine ganze Sega-Spielesammlung auf. Mega Drive, Master System, Saturn und sogar ein paar Dreamcast-Spiele. Bitte Liste anfordern.
Email: igor32@t-online.de

Sega Saturn + 2 Pads + 14 Spiele: Panzer Dragoon Saga, Deep Fear, Winter Heat, Athlete Kings, Virtua Fighter2, Need for Speed, Gun-Shooter + Gun, Atlantis, Clockwork Knight2, Toshinden Remix, VB 400 DM, auch einzeln.
Tel. 02325/62105

Verkaufe **Sega Saturn mit 17 Spielen**, 2 Joypads, 1 Lenkrad und einer Memory-Card, für 300 DM zu haben!
Tel. 08331/63582

Verkaufe für **Mega Drive** Alien Soldier 130 DM, Subterrania 60 DM, Probotector 80 DM, R.N.A. 80 DM, Castlevania 90 DM, Shining Force2 180 DM, Gunstar Heroes 160 DM, World Heroes (us) 100 DM, für Nintendo64: Star Solider.
Tel. 0170/4042523

Verkaufe für Dreamcast: Climax Landers (jap) 50 DM, Shenmue (jap) 170 DM. Für Playstation: Thousand Arms (us) 60 DM.
Tel. 08233/740116

Verkaufe/tausche **Dreamcast-Spiele (PAL)**: Buggy Heat, Blue Stinger, Fighting Force2 je 50 DM oder tausche gegen Carrier (us), Rainbow Six (us), Shadow Man (PAL).
Tel. 0349428/4175 (Silvio)

Verkaufe **Sega Dreamcast-Spiele**, z.B. Gun-Shooter, Get Bass, Sonic Adventure, Blue Stinger, Aero Dancing, Monaco Grand Prix, Virtuas Striker2, Shenmue, Zombie Revenge usw., alles jap, 1A-Zustand, Preis nach VB, auch einzeln.
Tel. 09231/661579, 0170/2963434

PLAYSTATION

Silent Hill, Abe's Oddysee, Abe's Exoddus je 60 DM, Heart of Darkness, True Pinball je 25 DM, Metal Gear Solid, Syphon Filter, Riven + Lösungsburch je 50 DM, SouL Reaver 70 DM, Final Fantasy7, Tomb Raider1+2 je 35 DM, Final Fantasy8 80 DM plus Porto + Nachnahme.
Tel. 0340/8825696 (Karsten)

Verkaufe Fifa99, NHL99, NBA Live99, Tekken3, Grand Theft Auto, Actua Tennis, Gran Turismo, TOCA2, Gun-Shooter + Lightgun. Alle Spiele 1A-Zustand, Preis nach Vereinbarung.
Tel. 03745/4479 od. 0173/4922183 (Norman)

Habe noch viele Playstation-Spiele, die ich loswerden will. Liste unter Email: igor32@gmx.de

Verkaufe: Hellnight, GTA2, Silent Hill, Rainbow Six, Dino Crisis, Driver, Sled Storm, Xena Warrior Princess, X-Files, Chocobo Racing für je 60 DM + Porto, alle zusammen 550 DM.
H.J. Rey, Breitestr. 16, 50170 Kerpen, Fax. 02273/955231

Verkaufe Tomb Raider3, Grand Theft Auto Platinum und Final Fantasy7 Platinum für nicht mehr als 60 DM. Wer alle drei Spiele kauft, bekommt ein Verlängerungskabel für Joypads dazu.
Sebastian Kaaf, Im Weingartskamp 35-37, 51061 Köln

V-Rally2 55 DM, Warzone2100 55 DM, Castlevania 30 DM, Tomb Raider2 30 DM, Abe's Oddysee 25 DM, Diablo 30 DM, alle zusammen VHB 200 DM. Kart Duel 20 DM, Baphomets Fluch1 25 DM, NHL99 25 DM (N64).
Tel. 07552/5683

Road Rash 3D für 30 DM, Need for Speed3 und TOCA für je 40 DM. Suche 24 Stunden von Le Mans und Medal of Honor. Tausche auch gegen Formel1 '99. Verkaufe Oldie: Atari VCS2600 mit Zubehör.
Tel. 07354/7195 (Stefan, ab 16 Uhr)

Verkaufe für Playstation: **Final Fantasy Anthology** (Final Fantasy5+6, us) 100 DM, Star Ocean2 + Lösung (us) 100 DM, Lunar Silver Star Story Complete + Lösung (us) 100 DM, Saga Frontier (us) 55 DM.
Tel. 03685/707227
(Lutz, 16-20 Uhr)

Verkaufe für **Playstation**: Metal Gear Solid, Silent Hill, Soul Reaver, Medal of Honor, alles US-Versionen. Resident Evil3 japanisch.
Tel. 0228/235831



Während der Papa gerade auf dem N64 hüpft, taucht der Sprössling „Donkey Kong jr." heute nicht mehr auf. Beim 1982 erschienenen Automaten musste Junior seinen Erzeuger retten: Nintendo-Legende Mario war hier zum ersten und einzigen Mal als Schurke zu erleben. In tragbarer Form gibt es „Donkey Kong jr." mehrfach: Neben einer „Game & Watch"-Fassung hat es ihn 1999 auch in die Spielesammlung „Game & Watch Gallery 3" (Bild) auf dem Game Boy Color verschlagen.

EXOTEN

Neo-Geo-Module, alle US: Three Count Bout, Last Resort, Viewpoint, Nam1975, Magician Lord, originalverpackt und mit Anleitung, Preis von 50-150 DM, zusammen 350 DM
Tel. 0234/358232

Verkaufe Spiele und Zubehör für: Mega Drive, 32X, Mega-CD, Saturn, Master System, Dreamcast, Playstation, 3DO, Super Nintendo, NES, PC-Engine, PC, viele japanischen und US-Sachen. Kaufe auch Importe an.
Tel./Fax. 030/6258673

Mega Drive2 mit Zubehör, Phantasy Star2-4, Landstalker, Gynoug, Shining Force2, The Story of Thor, Asterix, Soleil, Light Crusader, Kings Bounty, nur komplett in Berlin, gegen Gebot.
Tel. 030/6021566

Löse **Neo Geo CD-Sammlung** auf: Konsole inkl. 2 Joypads + Joyboard + 20 Spiele, alles vollständig und originalverpackt in erstklassigem Zustand, komplett für VB 1200 DM.
Tel. 02237/922477 (ab 18 Uhr)

Verkaufe: Sailor Moon R Mega Drive jp. 200 DM, Rise of the Dragon Mega-CD us 100 DM, Baldies Jaguar-CD 85 DM, Assault Suit Leynos2 Saturn jp. 100 DM, Grandia + Mission-CD Saturn jp. 150 DM, Ultima4 Master System 65 DM etc.
Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe **Neo-Geo-Spiele**: Art of Fighting1 125 DM, Art of Fighting2 165 DM, Fatal Fury Special (nur Modul) 100 DM, Samurai Shodown2 (nur Modul) 100 DM, Spinmaster (nur Modul) 100 DM, Three Count Bout (nur Modul) 100 DM.
Tel./Fax. 030/6258637

SONSTIGES

Verkaufe verschiedene **Videospielmagazine** (z.B. MAN!AC, N-Zone, Mega Fun, 64-Power, Fun Generation, Next Level) und viele andere, Liste anfordern.
Tel. 09405/961724 (Torbian)

Science Fiction-, Manga/Anime- + Erotik-**Modellbausätze** zu verkaufen. Katalog über 500 Modelle gibt's für 7 DM Rückporto in (Briefmarken).
Tel. 0251/3794058
Internet: www.spaceart-online.de

Playstation und 2 Game Gear mit Spielen supergünstig, **Game & Watch Donkey Kong jr.** VB. Suche dringend Neo Geo Pocket Color Spiele und Nintendo64 mit Spielen.
Tel. 08251/3217

Ich löse meine Konsolenspiele-Sammlung auf. Bitte Liste anfordern: stenic@t-online.de

Verkaufe Spiele & Zubehör für: Mega Drive/CD/32X, Master System, Saturn, Dreamcast, Playstation, 3DO, Jaguar, PC-Engine, PC, Super Nintendo, NES, Amiga CD32, viel jp/us-Sachen, z.B. Jaguar (us, RGB) 125 DM, 3DO FZ10 125 DM, NES 65 DM, inkl. Porto etc.
Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe, tausche, suche **Dreamcast**, Spiele und Zubehör (nur jp), z.B. Sonic usw. Resident Evil3 (für Playstation) 150 DM, weitere Playstation-Titel auf Nachfrage. Namco Fighting Pad, CDi + Zubehör.
Tel. 07546/929976

Verkaufe, tausche, repariere alle Konsolen, kaufe auch defekte Konsolen an. Biete Sega Saturn + Mega Drive, Nintendo64 + Super Nintendo und Playstation-Spiele.
Tel. 0170/9532847
od. 0261/679798 (AB)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige:
Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

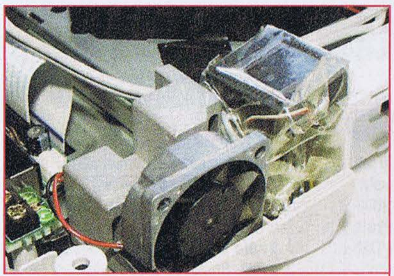
Name, Vorname | **Straße, Nr.** | **PLZ, Ort**

Ort | **Datum** | **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • **Keine gewerblichen Anzeigen möglich.** • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

Grenzenloser Dreamcast

Dank brandneuem Umbauchip haben Dreamcast-Fans nun drei Möglichkeiten, ihre Konsole für Importspiele zu rüsten: Auf dieser Seite testen und vergleichen wir die unterschiedlichen Methoden. Für alle gilt unsere traditionelle 'Know How'-Warnung: Mit dem Umbau erlischt die von Sega gewährte Garantie!

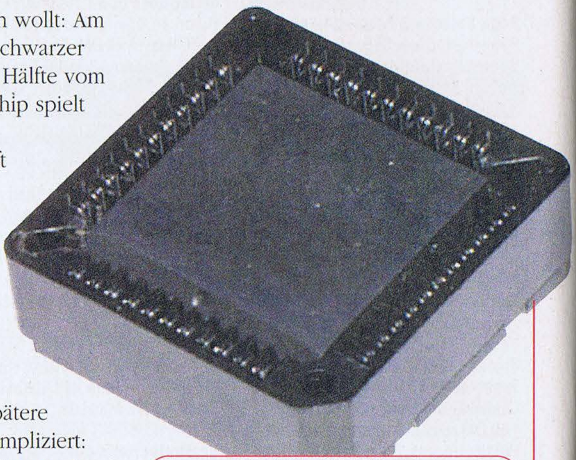


Keep cool: Der Umbauchip steckt neben dem Dreamcast-Ventilator – an anderer Stelle ist kaum Platz.

Umbauchip: Der neue Dreamcast-Umbauchip ist die komfortabelste NTSC-Lösung (die Konsole hält nun jedes Spiel für kompatibel), auch wenn zukünftige GD-ROM-Titel eventuell gegen den Baustein geschützt sind – Playstation-User kennen das Problem. Momentan läuft jedoch jedes Spiel problemlos.
An den Einbau mit 26 Verbindungskabeln ('Do it yourself'-Kit für 100 Mark) wagen sich jedoch nur Elektro-Könner. Eine detaillierte Umbauanleitung findet Ihr auf der bewährten Bastler-Hompage www.wolfsoft.de.
Probleme treten nur auf, wenn Ihr auf einem amerikanischen oder japanischen Dreamcast PAL-Spiele zocken wollt: Am oberen Bildrand prangt ein schwarzer Balken, unten fehlt etwa die Hälfte vom Spielebild: Der NTSC-Videochip spielt im PAL-Modus verrückt. Die Umbauexperten von Wolfsoft (Tel. 02622/83517) basteln Euch deshalb für 150 Mark zusammen mit dem Umbauchip einen Schalter in die Konsole, mit dem Ihr zwischen PAL- und NTSC-Modus wechselt und so das verschobene Bild ausgleicht.
Der Austausch gegen eine spätere Chipgeneration ist jedoch kompliziert: Obwohl der Chip mit einer Fassung installiert wird, reicht es in diesem Fall nicht, den Chip einfach gegen eine 'Stealth'-Version auszuwechseln. Zukünftige Generationen werden andere Lötpunkte besitzen, Euren alten Chip müsst Ihr komplett ausbauen. Schickt das Gerät für den Umbau auf jeden Fall zum Experten.

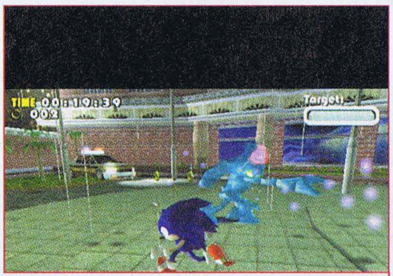
Wechsel-BIOS: Fernosthändler bieten im Internet fertig umgebaute Dreamcast-Konsolen an, bei denen Ihr mit einem Schalter zwischen japanischem, amerikanischem und europäischem Betriebssystem wechselt und damit die Norm der Konsole ändert. Dieser Umbau arbeitet mit raubkopierten Betriebssystemen und ist deshalb illegal – wir raten ab.

Wechseltrick-Umbau: Seit drei Monaten bieten Hardwareexperten den Wechseltrick-Umbau für rund 80 Mark an. Dabei wird Euer Dreamcast mit zwei zusätzlichen Schaltern ausgerüstet: Mit dem einen gaukelt Ihr der Konsole vor, dass der Deckel geschlossen ist, mit dem anderen löscht Ihr die interne Uhr. Legt ein gewöhnliches PAL-Spiel ein und wartet nach dem Einschalten der Konsole, bis die Uhr erscheint und legt danach (dank Schalter von der Konsole unbemerkt) ein Importspiel ein. Diese Methode würgt bei vielen Spielen den Soundtrack ab, denn der Dreamcast merkt sich das Liederverzeichnis der ursprünglich eingelegten CD. Nehmt als Boot-CD deshalb ein Spiel mit möglichst vielen Musik-Tracks. Leider löscht Ihr mit der internen Uhr auch Eure Zugangsdaten für die Dreamarena, die Ihr bei jedem Online-Gang mühsam erneuert. *oe*

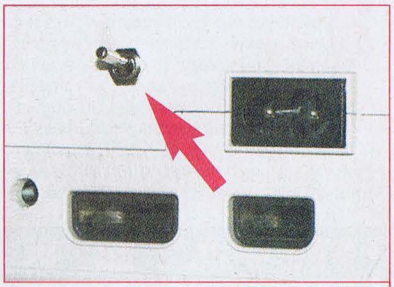


Der Umbauchip für den Dreamcast kostet (inkl. aufwendiger Installation) rund 150 Mark





„Sonic Adventure" (PAL) auf einer europäischen (links) und NTSC-Konsole (rechts): Auf Importkonsolen ist das Bild deutlich nach unten verschoben und beschnitten.



Nach dem Umbau: Mit einem Schalter am Dreamcast-Gehäuse wechselt Ihr zwischen PAL- und NTSC-Modus.

DC-ACCESSOIRES AUS ASIEN

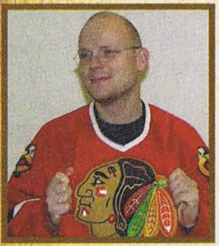
Alternativen zum Sega-Zubehör



Nach der Memory Card mit PC-Link (MAN!AC 2/2000) kommt nun weiteres, teils inoffizielles (aber praktisches) Dreamcast-Zubehör: Neben Pads und Lenkrad von Interact sticht besonders die alternative „DC-Gun" von Xi-Gears ins Auge (90 Mark), die mit umfangreichen Extras auftrumpft. Lahme Schützen schalten in den Autofeuer-Modus, in dem Ihr wahlweise drei oder zehn Mal pro Sekunde ballert. Die 'Autoloading'-Option lädt Eure Kanone wiederum nach jedem sechsten Schuss nach. Die Nachteile der Gun: Das Steuerkreuz ist seitlich angebracht, auf einen Schacht für das Vibration-Pak müsst Ihr verzichten.
PC-Besitzer aufgepasst: Billiger als die beliebte VGA-Box (MAN!AC 6/1999) ist ein vergleichbares Kabel (80 Mark), das neben dem VGA-Stecker eine 3,5mm-Klinkenbuchse für den Anschluss an die Stereoanlage besitzt. Nur den S-Video-Ausgang der VGA-Box gibt's bei dieser Lösung nicht. Interessierte wenden sich an Wolfsoft (Tel. 02622/83517).



LAST RESORT



Wenn Ihr komplette Player's Guides einschickt, ist zwar gut gemeint, für die drei Seiten Cheats sind sie aber viel zu umfangreich. Mehr freue ich mich über kurze Tipps und Kniffe von Eurer Seite. Apropos Player's Guide: Beim Surfen bin ich über eine sehr gute "Shenmue"-Seite gestolpert. Auf www.gnn.ch finden Dreamcast-Abenteurer eine Komplettlösung zum Suzuki-Epos. *Euer Michael*

COOL BOARDERS 4

Alle Berge & Co.: Die Snowboard-Saison hat eben begonnen und schon stürzen sich tollkühne Männer und Frauen auf Ihren fliegenden Brettern die hippsten Hänge unseres Planeten hinunter. Leider steht am Anfang nur eine begrenzte Anzahl an Bergen, Boards und Sportlern zur Verfügung. Aber mit unserem Cheat bekommt Ihr sie alle. Startet ein neues Spiel und gebt als Namen für Euren Schnee-Surfer ICHEAT ein.

Special-Events: Um Eure Tricks der Snowboard-Welt bei den wichtigen Special-Events präsentieren zu können, nennt Ihr Euch IMSPECIAL. Schon könnt Ihr an jeder beliebigen Veranstaltung teilnehmen und dort Euer Können unter Beweis stellen.

THRASHER

Bonus-Punkte: Eure Freunde werden blass vor Neid, wenn Ihr Ihnen Euren neuen Highscore präsentiert. Nebenbei ist's gut für das Move-Repertoire und auch die Sponsoren zeigen sich beeindruckt. "Wo ist der Trick?", fragt Ihr Euch. Ganz einfach: Haltet im Pause-Modus

L1 + L2 + R1 + R2

Jetzt erhöht jeder Druck auf die ●-Taste das Punktekonto Eures Skaters um 5.000.

STAR GLADIATOR 2

Bonus-Kämpfer: Die Krönung des besten Kämpfers der Galaxis muss noch um einige Zeit vertagt werden. Es sind gerade drei neue Herausforderer hinzugestoßen. Wählt im Charakter-Auswahl-Menü Rain an und betätigt ↓ ↓ ← ← ↑, um mit **Kaede** in den Ring zu steigen. Einen weiteren Bonus-Fighter, den mächtigen **Rai-On**, erhaltet Ihr mit der Tastenkombination ↑ ↓ ← ← → ← ↑. Dazu muss sich Byakko unter dem Cursor befinden. Das **böse Alter-Ego Gamofs** schwingt Waffen und Fäuste, wenn Ihr seinen guten Counterpart bei gehaltener **Start**-Taste mit **A** auswählt.

ARMORINES

Cheats: Nachdem Acclaim im 3D-Grusler "Shadow Man" die Cheats in den komplexen Spielablauf integriert hat, könnt Ihr bei "Armorines" wieder ungestört drauflos schummeln. Gebt im Pause-Modus unter "Cheats" einfach **GOLDENPIE** ein, um alle Mogeleien auf einmal zu aktivieren. Alternativ könnt Ihr mit folgenden Codes jeden Cheat einzeln aufrufen.

Sprint-Modus
SONIC
Unverwundbarkeit
GODLY
Unendlich Munition
SORTED
Alle Extra-Waffen
LOADED
Level-Auswahl
SKIPPY

Multiplayer-Action: Schlüpft im Mehrspieler-Modus doch einmal in die Chitin-Haut Eurer Feinde und seht die Welt durch Facetten-Augen:

Hive Guard
LEGGY
Volcano Guard
RUBBER
Egypt Fodder
CLAW
Hive Fodder
UGLY



MITMACHEN & GEWINNEN!

Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiele für Nintendo 64 und Playstation unter die Leute. Diesmal locken Cores "Fighting Force 2" und THQs "Road Rash 64"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.



Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PPSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering



XENA: TALISMAN OF FATE

N64 **Bonus-Charakter:** Wie sagte schon der griechische Philosoph Plato? "Um den Endgegner zu besiegen, musst Du selbst zum Endgegner werden." Ihr könnt mit Despair zum Kampf antreten, indem Ihr das Spiel einmal durchzockt. Einfacher ist es, im Hauptmenü folgende Tasten zu drücken:

→ → ← ← → ← →

Hasenjagd: Auch wenn man ihn dann nicht mehr ernst nehmen kann, niedlich sieht der Oberfiesling Despair in seinem Häschen-Kostüm schon aus. Betätigt folgende Tastenkombination:

→ → ← ← → ← → C← C↑ C→ C↓

Der Dreier-Pack: Alle Masochisten unter Euch geben diesen Cheat im Hauptmenü ein, um sich auch im Story-Modus gleichzeitig mit mehreren Kontrahenten kloppen zu können:

→ → ← ← → ← → C↑ C↓ C↑ C↓

KILLER LOOP

PS **Codes:** Der Motorsport der Zukunft unterscheidet sich gar nicht so sehr von heute: Alles wird immer schneller und besser. Für sämtliche Klassen und Kurse gebt Ihr diese Codes bei gedrückter **Start**-Taste im Titelbildschirm ein.

Pulse Rival

Klasse 1: ↓ ← ↑ ← ↓ ← ↑ ←
Klasse 2: ↓ ← ↑ ← ↓ → ↑ →
Klasse 3: ↓ ← ↑ → ↓ → ↑ ←
Klasse 4: ↓ → ↑ ← ↓ ← ↑ →

Sinus Alpha

Klasse 1: ↓ ← ↑ ← ↓ ← ↑ →
Klasse 2: ↓ ← ↑ → ↓ ← ↑ ←
Klasse 3: ↓ ← ↑ → ↓ → ↑ →
Klasse 4: ↓ → ↑ ← ↓ → ↑ ←

H+K 303

Klasse 1: ↓ ← ↑ ← ↓ → ↑ ←
Klasse 2: ↓ ← ↑ → ↓ ← ↑ →
Klasse 3: ↓ → ↑ ← ↓ ← ↑ ←
Klasse 4: ↓ → ↑ ← ↓ → ↑ →

Geschwindigkeitsrausch

↑ ← ↓ ← ↑ ← ↓ →

Killer Loop

↑ ← ↓ ← ↑ ← ↓ ←

ZOMBIE REVENGE

DC **Cheats:** Um bei der Zombie-Jagd nicht als zweiter Sieger das Feld räumen zu müssen, könnt Ihr auf Unverwundbarkeit, endlose Continues oder Levelauswahl zurückgreifen. Dies gibt es allerdings nicht umsonst, Ihr müsst zunächst jede Menge Punkte in den Mini-Spielen auf Eurem VM sammeln. Hier haben Game-Boy-Veteranen einen klaren Vorteil.

MEDAL OF HONOR

PS **Making of**: Wirklich sehenswert sind die Entstehungsgeschichten und Geschichtsrückblicke zu jedem einzelnen Level. Gebt untenstehende Passwörter ein und wählt den Menüpunkt "Galerie" an:

Level 1
INVASION
Level 2
BIGGRETA
Level 3
DASBOOT
Level 4
STUKA
Level 5
KOMET
Level 6
TWOSIXTWO
Level 7
MISSLEAGUE
Level 8
VICTORYDAY

ZOMBIE REVENGE

DC **Cheats:** Immer diese Aliens! Da fliegen sie tausende von Lichtjahren, um schließlich von Euch in den Hintern getreten zu werden. Macht Euch das Leben leicht und probiert den einen oder anderen Code in Pause-Modus:

Extra Granaten
↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑ R
Extra Schilde
↑ ↓ ← → X ← ↓ ← → Y
Zusatz-Leben
A B X Y L R ↑ ↓ ← →
Level überspringen
Y Y X X L R ↓ ↓ ↑ ↑
Level-Auswahl
↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ← → → Y
Ego-Perspektive
L ← R → ✖ ✖ ↓ ↓ R L
Gewonnen!
L R L R ← → ← → Y X

DIE 24 STUNDEN VON LE MANS

PS **Comic-Rennen:** Im Spiel zu dem Klassiker des Rennsports schlechthin ist ein witziger Fun-Racer versteckt. Gebt einen der untenstehenden Namen ein, um mit Fahrzeugen à la "Motor Toon Grand Prix" zu den Wurzeln der Playstation-Flitzer zurückzukehren.

Space-Shuttle "Spacecraft"
MM1
Flugzeug "Jet"
MM2
Straßenkreuzer "MAD"
MM3
Taxi
MM4
Linienbus
MM5
Eiswagen
MM6
U-Boot "Submarine"
MM7

NBA SHOWTIME

DC N64 PS **Neue Superstars:** Nachdem Ihr in der letzten Ausgabe schon einige Codes für das witzige Basketballspiel ausprobieren durftet, stelle ich Euch heute eine Reihe von alternativen Korbjägern vor. Schließlich ist man sich bei Midway nicht zu schade, auch einmal selbst zum Ball zu greifen. Nachdem mittlerweile die Playstation- und Nintendo- Umsetzung des Spiels in den Regalen steht, dürfen natürlich deren Besitzer nach Herzenslust mogeln.

TEAM	NAME	PIN
Mark Turmell	TURMEL	0322
Rob Gatson	GATSON	1111
Jeff Johson	JAPPLE	6660
Mark Guidarelli	GUIDO	6765
Jason Skiles	JASON	3141
Dan Thompson	DANIEL	0604
Sal DiVita	SAL	0201
Jennifer	JENIFR	3333
Jennifer II	JENIFR	1111
Eugene Geer	GEER	1105
Tim Bryant	TIMMYB	3314
Jim Gentile	GENTIL	1228
Matt Gilmore	MATT G	1006
John Root	ROOT	6000
Jon Hey	JONHEY	8823
Jim Tianis	DIMI	0619
Dave Grossman	DAVE	1104
Tim Moran	TIMCRP	6666
Larry Wotman	STRAT	2112
Chris Skrundz	CMSVID	0000
Beth Smukowski	BETHAN	1111

TRICK'N SNOWBOARDER

PS **Bonus-Strecke:** Auch in Capcoms Brettl-Raser ist eine geheime Piste verborgen. Wenn Ihr den Story-Modus durchgezockt habt, könnt Ihr bei der Kurs-Auswahl im Free-Run einen zusätzlichen Hang freischalten, indem Ihr einfach **L1** drückt.

LEGO RACERS

Codes: Um unsere Cheats für die Bauklötzchen-Formel-Eins zu aktivieren, erschafft Ihr einen neuen Rennfahrer und gebt ihm einen der untenstehenden Namen. Die Codes gelten sowohl für die Playstation- als auch für die N64-Version des Spiels:

Immer volle Extras
MXPMX
Alle Extras sind Turbos
PGLLGRN
Alle Extras sind Bomben
PGLLRD
Alle Extras sind Ölwerfer
PGLLYLL
Alle Extras sind Greifhaken
RPCRNLY
Extras sind immer voll
MXPMX
Turbo-Modus
FSTFRWRD
Vollgas auch neben der Strecke
NSLWJ
Alle Cheats deaktivieren
NMRCHTS

GRAN TURISMO 2

Lizenz-Probleme: Besitzer des ersten Motorsport-Epos' wissen, wie schnell man an diesen verflixten Führerschein-Prüfungen verzweifelt. Aber keine Sorge, wenn Ihr noch einen alten "Gran Turismo"-Spielstand auf Eurer Memory-Card findet, könnt Ihr bequem auf alle dort herausgefahrenen Lizenzen zurückgreifen.

Super-Lizenz: Nachdem Ihr alle Zulassungen im Gran-Turismo-Modus bestanden habt, heißt es noch einmal die Schulbank drücken: In der Super-Lizenz warten die Fahrprüfer mit weiteren kniffligen Aufgaben auf Euch. Habt Ihr auch diesen Lappen in Euren Händen, findet Ihr den Menüpunkt 'Veranstaltungs-Generator'.

Bonus-Autos: Im Gegensatz zum Vorgänger, in dem Ihr für gewonnene Veranstaltungen auf jeden Fall mit einem bestimmten Bonus-Auto ausgestattet wurdet, ist Eure Belohnung im zweiten Teil abhängig von Kurs, Klasse und Fahrzeug. Unter Umständen geht Ihr ganz leer aus.

Sportwagen: Wenn Ihr auch im Arcade-Rennen mit wirklich flotten Wägen Eure Runden drehen wollt, müsst Ihr im Simulations-Modus erst alle 'normalen' Führerschein-Prüfungen (von B bis I-A) erfolgreich abgelegt haben.

SOUL FIGHTER

Codes: Leicht haben es unsere drei Helden Altus, Sayomi und Orion nicht mit dem bösen Fluch, der auf dem Königreich Gomar liegt. Mit diesen Codes könnt Ihr das Schicksal zu Euren Gunsten verändern oder einfach einen beliebigen Level auswählen. Drückt im Titel-Bildschirm ← + **Y** und geht dann ins Optionen-Menü, das Ihr sogleich mit "Exit" verlasst. Im jetzt auftauchenden Cheatmenü könnt Ihr folgende Passwörter eingeben.

Alle Waffen
XAAYBB
Zusätzliche Lebensenergie
ABXXYA
Level 2
AABXYA
Level 3
XAYAAB
Level 4
YYBAXA
Level 5
BABXXY
Level 6
XAXBYY
Level 7
ABXBYB
Level 8
YBBAXY
Level 9
BYAAXB
Level 10
XABBAX
Level 11
YBYXAB
Level 12
XBAXBY

CYBER TIGER

Platzwechsel: Der Tiger schwingt wieder! Wenn Ihr wollt, dass er seine Puts an etwas ungewöhnlichen Orten bestreitet, dann haltet bei der Kurs-Auswahl die ●-Taste gedrückt. Es erscheint ein Passwort-Feld, in dem Ihr unsere Codes eingebt.

In der Wüste
HARESO
Im Canyon
NAMOPI
Im Schilf
SECARE

Bonus-Schläger: Jeder Sportler ist immer nur so gut wie seine Ausrüstung. Und für Tiger Woods ist das Beste gerade gut genug ist. Leider muss sich der Teenie einige Schläger erst freispielen. Für drei Birdies hintereinander erhaltet Ihr einen besseren Putter. Wenn Euch das Kunststück gelingt, auf allen Bahnen einen Eagle zu spielen, werdet Ihr mit einem Set Super-Schläger belohnt.

VIGILANTE 8: 2. HERAUSFORDERUNG

Passwörter: Auch in der zweiten Runde der wüsten Autoballerei haben die Programmierer jede Menge Cheats eingebaut, mit denen Ihr Euren Kontrahenten das Leben zur Hölle machen könnt. Um unsere Codes einzugeben, wählt Ihr im Optionen-Menü unter "Game Status" einen Charakter an und betätigt dann **L** + **R**, (N64 oder Dreamcast) oder **L1** + **R1** (Playstation).

Schnellfeuer
RAPID_FIRE
Super-Raketen
BLAST_FIRE
Monster-Räder
GO_MONSTER
Mehr Durchschlagskraft
GO_RAMMING
Schnellere Boliden
MORE_SPEED
Schnelles Spiel
QUICK_PLAY
Langsames Spiel
GO_SLOW_MO
Schwerelos
NO_GRAVITY
Keine Gegner (nur Arcade)
HOME_ALONE
Ihr seid das Primärziel
UNDER_FIRE
Alle FMV-Sequenzen ansehen
LONG_MOVIE

Waffen Combos: Alle Extra-Waffen haben einige Spezial-Angriffe, mit denen Ihr Euren Gegner noch effizienter verschrotten könnt.

Raketen
Angriff 1: ↑ ↑ ↓ MG-Knopf
Angriff 2: ↑ ↑ ↑ MG-Knopf
Angriff 3: ↑ ↑ → MG-Knopf
Fernlenk-Raketen
Angriff 1: ↓ ↓ ↑ MG-Knopf
Angriff 2: ↑ ↓ ↑ MG-Knopf
Angriff 3: ↑ ↓ → MG-Knopf
Mörser
Angriff 1: ↓ ↓ ↓ MG-Knopf
Angriff 2: ↓ ↓ ↑ MG-Knopf
Angriff 3: ↓ ↓ → MG-Knopf
Riesen-Kanone
Angriff 1: ↓ ↑ ↓ MG-Knopf
Angriff 2: ↓ ↑ ↑ MG-Knopf
Angriff 3: ↓ ↑ → MG-Knopf
Landminen
Angriff 1: ← → ↓ MG-Knopf
Angriff 2: ← → ↑ MG-Knopf
Angriff 3: ← → → MG-Knopf
Flammenwerfer
Angriff 1: → ← ↓ MG-Knopf
Angriff 2: → ← ↑ MG-Knopf
Angriff 3: → ← → MG-Knopf

Für die Last Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tipps und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb nicht an der Verlosung teil.

LAST RESORT

TOMB RAIDER 4

TEIL 2: SHOWDOWN IN DER PYRAMIDE

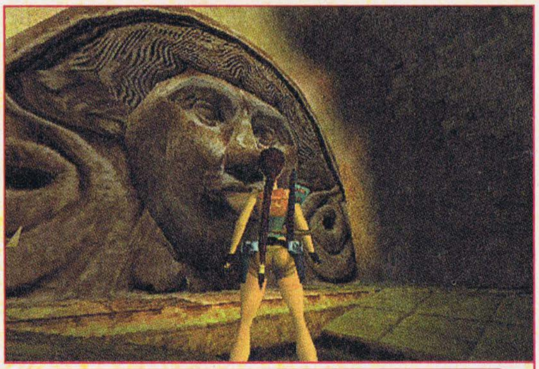
PS Da hat Lara Croft ganz schön was angestellt! Der Fluch, den sie entfesselt hat, besitzt biblische Ausmaße: Armageddon! Höchste Zeit den ägyptischen Teufel in die Hölle zurückzuschicken. *mr*

In **Alexandria** kommt Ihr auf einen großen Platz mit einem Springbrunnen. Betretet zuerst das Haus mit dem Säulenvorbau: Die Bibliothek. Beim Hinausgehen das Laser-Zielgerät nicht vergessen!

Zurück auf dem Platz, lauft Ihr in die linke Gasse und am Ende durch den Ausgang zu den **Küstenruinen**. Auf der Straße mit den zwei Palmen nehmt Ihr den ersten Durchgang auf der rechten Seite und landet am "Ägyptischen Abenteuerland". Im großen Ausstellungsraum lauft Ihr zunächst links die Treppe nach oben. Hinter dem mit Brettern verschlossenen Durchgang kommt Ihr in einen Raum mit einem Spiegel an der Wand. Dieser zeigt Euch genau, wo die Fallen am Fußboden versteckt sind. In der linken, hinteren Ecke sammelt Ihr die Armbrust ein. Lauft zurück in die Halle mit den Ausstellungsstücken und rutscht den Gang rechts neben der Pyramide hinunter. Ihr kommt auf einem Brett zu stehen und müsst unter Zeitdruck alle Ballone an der gegenüberliegenden Wand abschießen. Am einfachsten macht Ihr es wie Rambo und jagt ein oder zwei Explosivbolzen mit der Armbrust hinüber. Auf dem Boden der Kammer sammelt Ihr die **Münze** ein. Geht jetzt in den Raum neben der Kammer, in der Ihr die Armbrust gefunden habt und werft die Münze in den dafür vorgesehenen Schlitz. Eine Etage höher packt Ihr den Besenstiel ein und brecht einen Haken aus der Wand. Lauft zu der Rückseite des Kassenhäuschens und angelt Euch mit Haken und Holzstock den Schlüssel. Begebt Euch kurz zur Bibliothek zurück, bevor Ihr der Straße mit den zwei Palmen bis ans Ende folgt und dort durch den rechten Torbogen marschiert. Nach einigen Schritten gelangt Ihr ins Freie und seht zwei Gebäude. Ihr müsst in das kleinere ganz rechts. Spurtet auf der Rückseite in den Hof mit dem riesigen Flaschenzug. Arbeitet Euch nach oben, bis Ihr an eine Gittertür kommt, die Ihr mit dem Schlüssel aufsperren könnt.

Der Gang dahinter führt Euch in die **Katakomben**. Im rechten Raum gibt der Fußboden ein Stück nach, sobald Ihr ihn betretet. Betätigt den Schalter in der linken Ecke und lauft zurück in den Hof mit dem Flaschenzug. Nachdem Ihr das Seil mit einer Fackel angezündet habt, fällt der Stein herunter und ein Durchgang wird passierbar. Das Gitter dahinter ist mit dem Brecheisen schnell geöffnet. Ihr befindet Euch jetzt unter dem Raum, in dem der Fußboden nachgegeben hat. Stabilisiert ihn, indem Ihr die Säule ein Stück nach vorne zieht. Begebt Euch zurück in den Raum darüber und schiebt die seltsame Holzskulptur in die Nebenkammer bis ganz an die Wand. Es öffnet sich ein Gang, an dessen Ende Ihr einen Schalter betätigt. Ihr steht nun auf einer Plattform über einer riesigen Halle, in der zwei Seile von der Decke baumeln. Wandelt auf den Spuren Tarzans und schwingt Euch von einem Seil zum nächsten. Klettert die Wand hinab und Ihr kommt auf eine Treppe, die nach oben in den Poseidontempel führt. Ihr braucht allerdings erst noch vier Dreizacks, die Ihr hier in den Katakomben findet. Rennt deshalb die Treppe hinunter in den großen Raum und springt dann rechts in den Korridor, der halb von einer Säule verdeckt ist. Ihr gelangt in einen mit Wasser bedeckten Raum. An der Treppe springt Ihr rechts die Plattformen entlang und legt den Schalter um. Weiter geht's die Blöcke an der Wand entlang, dann über eine Sprossenleiter an der Decke zum nächsten Hebel. Jetzt wieder zurück zur Treppe und von dort über die mittleren Plattformen zu dem kleinen Schacht in der südwestlichen Ecke des Raumes. Springt schräg nach links in die Nische und klettert die Kante solange entlang, bis Ihr wieder festen Boden unter Euch seht.

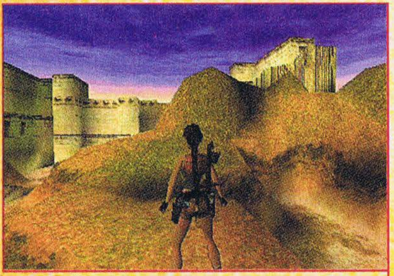
In dem Raum mit den Pfeilern schnappt Ihr Euch den **ersten Dreizack**. An der gegenüberliegenden Wand links findet Ihr den Ausgang und dahinter den **zweiten Dreizack**. Kehrt zurück in die Halle mit den zwei Seilen. Nehmt jetzt den Durchgang in der rechten Wand und Ihr kommt in einen gigantischen Raum. Lauft durch die erste Öffnung links und folgt dem Gang, bis Ihr rechts eine Nische findet. Klettert dort die Leiter nach oben und springt über die Gräben an das andere Ende des Raums. Hier könnt Ihr eine Wand hinaufklettern und Euch auf eine Plattform fallen lassen. Nachdem Ihr links den **dritten Dreizack** eingesammelt habt, arbeitet Ihr Euch zu dem Seil auf der anderen Seite und schwingt zum **vierten Dreizack**.



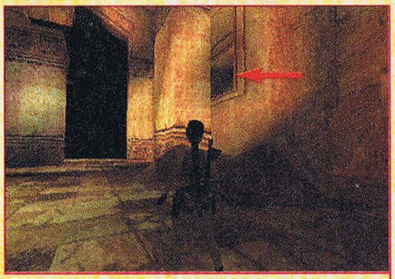
Im Poseidontempel: Wenn auch sehr nützlich, einen Schönheitspreis gewinnen diese Wasserspeier nicht.

Marschiert zurück in die Halle mit den zwei Seilen und nehmt die Treppe nach oben in den **Poseidontempel**. Über eine Leiter steigt Ihr in einen großen Raum hinab, in dem rechts und links jeweils eine riesige Steinfratze auf Euch herunterlacht. Zwei weitere solcher Gesichter findet Ihr in den Gängen vor und hinter Euch. In der Nähe jeder Skulptur findet Ihr einen Eingang, der Euch zu einer Poseidonstatue führt. Setzt die Dreizacke an die Spitze, und die zugehörige Fratze verwandelt sich in einen Springbrunnen. Sind alle vier Wasserspeier aktiviert, könnt Ihr in den Schacht in der Mitte springen und einen Korridor entlangtauchen. Begebt Euch in den nächsten Level, wobei Ihr unterwegs den **ersten Teil der magischen Rüstung** aus einem Sarkophag mitnehmt.

Die Eingangshalle zur **verschwundenen Bibliothek**: Marschiert zunächst durch die mittlere Tür auf der linken Seite. Nach einigen Metern steht Ihr in einem Raum mit zwei riesigen Zahnrädern. Nachdem Lara den Stern eingepackt hat, klettert sie an den Kerben des linken Pfeilers auf eine Galerie. Von dort betretet Ihr einen unterirdischen Komplex, bestehend aus mehreren Räumen und Toren. Gleich links findet Ihr ein versperrtes



Sightseeing an der Küste: Hinter dem rechten Haus warten die finsteren Katakomben auf Lara.

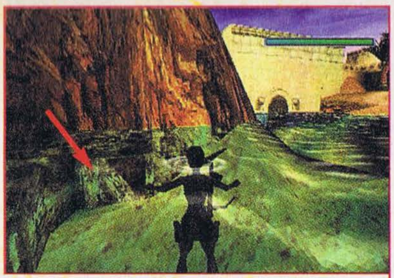


Gut versteckt ist halb gewonnen: In den Katakomben sind manche Eingänge (Pfeil) wirklich schwer zu finden.

Gitter. Eine Etage tiefer müsst Ihr gegen einen bronzenen Ritter auf einem Pferd antreten, der Euch nach seinem Ableben einen Edelstein hinterlässt. Mit dem Beutestück öffnet Ihr oben das Gitter und zieht am Seil. Lauft zurück in den Raum mit den zwei großen Zahnrädern und nehmt den Durchgang an der Stirnseite. Unter der Klappe taucht Ihr den Gang entlang und findet zwei weitere Sterne. Kehrt zurück in die Eingangshalle der Bibliothek und geht dort durch die mittlere Tür auf der rechten Seite. Die beiden Feuergeister "löscht" Ihr in dem Wasserbecken einen Raum weiter. Zurück zur Eingangshalle und in die Türe rechts von Euch. Ihr landet in einem antiken Planetarium, in dem Ihr die Planeten auf die richtigen Plätze schieben müsst. Die Erde steht schon im Raum und muss auf die mittlere Position (schließlich war im Weltbild der Antike unser Planet das Zentrum des Universums). Die anderen Himmelskörper findet Ihr in den Nischen in der Wand, die sich mit den Sternen öffnen lassen. Auf die erdnächste Bahn kommt der Mond. Der nächste Planet ist die Venus (grün), dann der Mars (rot). Die Sonne kreist schließlich auf der äußersten Bahn. Stehen alle Planeten richtig, öffnet ein blauer Blitz den Ausgang zum Nachbarraum. Hier gilt es alle Schlangen zu entzünden. Eigentlich ein höchst kompliziertes Problem, aber mit dem richtigen Trick ein Kinderspiel: Betätigt als erstes den Schalter an der Schlange links neben dem Eingang, und arbeitet dann alle Statuen – auch die, die schon brennen – nacheinander im Uhrzeigersinn ab. Ihr werdet dann mit einer Treppe belohnt, die Euch durch einige Räumen auf die Galerie über der Eingangshalle führt. Die linke Tür auf der gegenüberliegenden Seite ist Euer erstes Ziel. Hier werdet Ihr von einem weiteren Feuergeist begrüßt. Macht deswegen die Falltüre auf und klettert hinab in den Raum, in dem Ihr schon vorher die beiden Feuerteufel besiegt habt. Des Störenfrieds entledigt, schnappt sich Lara das Artefakt von der Säule, marschiert zurück auf den Balkon und wählt diesmal den rechten Eingang. Springt rückwärts in das Loch und haltet die **✖-Taste** gedrückt. Nach einer kurzen Rutschpartie bleibt Ihr am Maul eines gigantischen Löwenkopfes hängen. Verharrt etwa zehn Sekunden in dieser Position, da unten eine Kugel angerollt kommt. Betätigt den Schalter links von der Rampe und springt dann über den neu entstandenen Block in einen Schacht an der Wand. Folgt dem Korridor und springt dann dem Löwenkopf auf die Augenbrauen. Nachdem Ihr an dem Seil gezogen habt, springt Ihr rückwärts an der Schnauze hinab, haltet Euch an den Zähnen fest und zieht Euch in den Schlund. Ihr kommt in einen Raum mit zwei Gittertoren, die sich bei Annäherung öffnen.

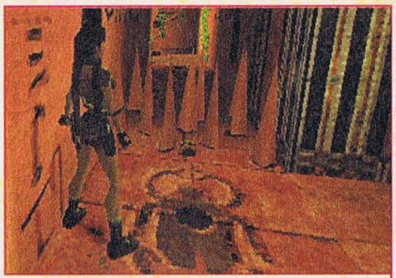
Lauft durch den östlichen Durchgang und sammelt links die Fackel ein. Entzündet sie an der Feuerschale, die zu brennen anfängt, sobald Ihr auf eines der Gitter tretet. Der Holzboden im nächsten Raum kann dem Feuer der Fackel nicht standhalten und bricht ein. In der Kammer darunter packt Ihr die **Noten-Schriftrolle** ein. Begebt Euch zurück auf den Balkon und wendet Euch der Tür links zu. Hier legt Lara das Notenblatt auf das Pult und spielt auf der Harfe.

Das Seil hinter der Geheimtür öffnet das große Tor und gibt den Weg in die **Halle des Demetrius** frei. Lauft zuerst durch die rechte Öffnung und sammelt das Fundstück ein, bevor Ihr Euch hinter dem linken Durchgang erneut mit von Croy anlegt. Sind seine Schläger ausgeschaltet, folgt Ihr dem Scheusal durch die Geheimtür, indem Ihr die Laterne entlang der Schleifspuren schiebt.



Kleine Abkühlung gefällig? In den Isistempel kommt Ihr nur durch diesen winzigen Schacht (Pfeil).

Um in den **Isistempel von Pharos** zu gelangen, springt Ihr ins Wasser und schwimmt zuerst auf das linke Gebäude zu, sobald das Wasser tiefer wird, blickt Ihr nach rechts und findet eine Höhle. Folgt in dem Schacht den blauen Algen, bis Ihr zu einer gigantischen Pyramide unter Wasser kommt. In den beiden Schächten auf halber Höhe bringt Ihr die Fundstücke aus den letzten Levels unter, damit sich ein Durchgang am Fuß der Pyramide öffnet. Im Inneren springt Ihr in das Wasserbecken und taucht durch die linke Tür. Ihr gelangt in einen Raum, aus dem drei Treppen herausführen. Der linke Aufgang bringt Euch in eine große Halle. Steigt auf die Blöcke links und rechts der Statue und brecht dort die **Käfer** aus den Verankerungen. An den Seitenwänden erheben sich jetzt zwei Blöcke, über die Ihr zu den Schaltern klettert. Damit öffnet sich eine Kammer unter der Statue, an deren Ende Ihr den **Aufziehschlüssel** findet. Kehrt zurück in das Treppenhaus und wählt den mittleren Aufgang. Ihr kommt in einen Raum mit einer schwarzen Pyramide. An der linken und gegenüberliegenden Wand rutscht Ihr jeweils in den Schacht hinab. Durchquert die Flüssigkeit zügig (sie fängt in wenigen Augenblicken zu brennen an) und nehmt an der Stirnseite die **Käfer** mit.



Action-Spielzeug: Der mechanische Skarabäus entschärft die gefährlichen Dornenfallen in Kleopatras Palast.

Den vierten Krabbler findet Ihr im **Palast der Kleopatra**. Wählt im Treppenhaus den rechten Aufgang und marschiert über den großen Vorplatz. Sobald Ihr an dem Wasserbecken vorbei seid, seht Ihr links einen kleinen Durchgang. Folgt der Rampe nach oben und holt Euch den letzten **Käfer** am Ende des dunklen Korridors. Die vier Skarabäen setzt Lara in die schwarze Pyramide ein und greift sich den **Aufzieh-Käfer**. Dieses possierliche Tierchen hilft Euch bei den Spitzenfallen in Kleopatras Palast (siehe obiges Bild). Steckt den Aufziehschlüssel in den Käfer, setzt ihn auf den Boden und er deaktiviert für Euch die Falle. Nachdem Ihr im Raum links ein weiteres **Rüstungsteil** eingesammelt habt, kommt Ihr in eine große, verwinkelte Kammer mit einigen Durchgängen und Treppen. Sucht zunächst im Osten den Schalter. Von dem neu entstandenen Felsblock könnt Ihr an eine Spalte springen und Euch rechts zu einer Kammer hangeln, in der Ihr das nächste Stück der **Rüstung** findet. Springt wieder zurück in den verzwickten Raum und sucht links nach einem neuen Durchgang (etwa in der Mitte). Dort findet Ihr **Pharos' Knoten**, den Ihr im Norden in das zugehörige Schloss einsetzen müsst. Im nächsten Raum zieht Ihr an dem Hebel am Boden und erschafft ein Ebenbild unserer Heldin. Klettert auf die Plattform und zieht Euch in die kleine Öffnung in der Wand. Ab jetzt wird die Doppelgänger-Lara von Feuervögeln angegriffen. Verteidigt sie, denn der Schaden, den sie erhält wird auf Euch übertragen! Von der zentralen Plattform springt Ihr an die Hebel rechts und links und greift euch die Utensilien aus den Nischen. Die Kombination der beiden Teile öffnet die Tür an der Stirnseite und Ihr gelangt in den Thronsaal. Hier muss Lara unter den Angriffen zweier Palastwachen die restlichen Teile der **Rüstung** bergen, bevor sich der Ausgang in den nächsten Level öffnet.

In der **Stadt der Toten** findet Ihr gleich zu Anfang links auf einem Steinblock den Revolver, auf den Ihr das Laser-Zielgerät montiert. Folgt der Straße mit dem Motorrad bis Ihr einen Torbogen seht. Parkt die Mühle rechts in der kleinen Sackgasse. Zu Fuß spurtet Ihr im Kugel-

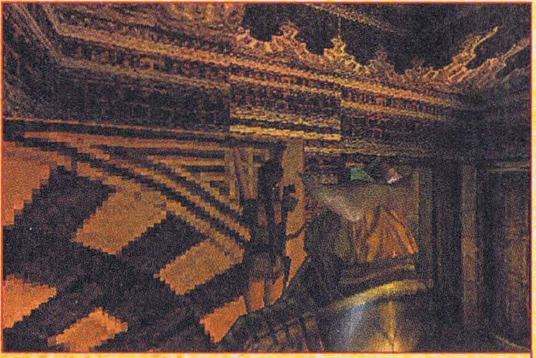
Geistreiche

Randnotiz: Bei Euren Abenteuern trefft Ihr auf zwei äußerst lästige Sorten übersinnlicher Erscheinungen. Die Geister der Toten müsst Ihr zu einem Kreuz locken, um sie (und Euch) zu erlösen. Vor den Feuergeistern flieht Ihr in das nächstgelegene Wasserbecken. Sie werden Euch folgen und begehen damit einen bösen Fehler...

LAST RESORT

hagel durch das Tor und betretet das Haus rechts von Euch. Zieht den Leichnam von dem Gitter und sprintet zurück in die Sackgasse. In dem kleinen Schacht links betätigt Ihr die beiden Hebel. Krabbelt zu Eurem Motorrad zurück und braust über die Schanze in die Absperrung. Hier bricht der Boden durch und Ihr landet in einem Gang. Kracht durch die Holzwand ins Freie und parkt Eure Maschine. Zu Fuß kehrt in den Korridor zurück und klettert links hinauf. Nach einer Rutschpartie landet Ihr in einem Gang. An der gegenüberliegenden Wand springt Ihr an den Vorsprung und hangelt Euch links bis in eine Nische. Mit dem Revolver und dem Zielfernrohr zerstört Ihr das Pendel und setzt damit einen Eisgeist frei. Lockt ihn die Treppe hinauf in einen Raum mit einem Hebel. Springt dort in das Wasserbecken und folgt der Strömung. Während Ihr Euch durch mehrere Gänge zurück in den Raum begebt, hat der Geist das Wasser eingefroren und Ihr könnt bequem den Schalter an der Wand betätigen. Die neu entstandene Öffnung führt schließlich zurück ins Freie. Ein gezielter Sprung an den Schalter öffnet das große Gittertor. Holt Euer Moped und folgt der Straße, bis Ihr an ein Gebäude mit roten Treppen kommt. Diese Stufen fahrt Ihr hinauf, nehmt Anlauf und springt mit Vollgas über die Rampe. Auf der anderen Seite betätigt Ihr den Hebel, um einen Steinblock erscheinen zu lassen. Klettert bis ganz nach oben und bahnt Euch Euren Weg über die Dächer bis zu einem Hebel. Unterwegs schaltet Ihr die Selbstschussanlage durch einen Treffer in das Benzinfass aus. Fahrt anschließend durch das Tor in den nächsten Level.

Durch einen kleinen Eingang betretet Ihr die **Tulun-Moschee**. Durchquert sie und lauft dann links die Straße hinunter, bis Ihr von einem Minotaur angegriffen werdet. Rennt durch die Moschee zurück und klettert die rote Säule hinauf. Bahnt Euch von hier Euren Weg auf das Dach und betätigt dort den Hebel, um die Tore des Gebäudes zu schließen. Das Seil erreicht Ihr nur von der rechten Plattform aus! Schwingt Euch auf den Vorsprung und rutscht zu Eurem Motorrad hinab. Jetzt heißt es Beeilung: Rast die Straße bis an die Steinstufe hinunter. Sprintet zu Fuß um die nächste Ecke und dreht dort an dem Rad, um rechts ein Tor in den nächsten Spielabschnitt zu öffnen.



Auf der Flucht: Vor dem zudringlichen Minotaur in der Tulun-Moschee sucht Ihr auf dieser Säule Schutz.

Das Tor zur Zitadelle: Folgt der Straße, bis Ihr von einem Heuschrecken-Schwarm angegriffen werdet, der nach einiger Zeit wieder verschwindet. Jetzt wendet Ihr Euch nach links in die Sackgasse. Über einen Durchgang in der rechten Seite gelangt Ihr in eine Halle mit zwei Sarkophagen. Betätigt die Hebel in der Reihenfolge eins, drei, zwei und hüpft auf die neu entstandene Plattform. Hier findet Ihr Schalter Nummer vier. Es sind nun zwei Schächte im Boden zu sehen. In einer findet Ihr den Hebel, der die Türe im anderen Gang öffnet. Dahinter befindet sich der fünfte und letzte Schalter. Mit dem Seil schwingt Ihr auf die andere Seite und hüpft über die Vorsprünge und Dächer die Straße entlang. Am Ende kriecht Ihr durch einen Luftschacht in der gegenüberliegenden Wand. Hinter dem umgestürzten LKW packt Ihr die Flasche mit dem **Spezial-Benzin** ein. Hüpft auf die andere Seite zu dem zerbeulten Auto und marschiert links die Straße zurück zu dem verletzten Soldaten. Um nicht noch einmal an dem Drachen vorbei zu müssen, kriecht Ihr durch die Öffnung, die sichtbar wird, sobald Ihr von Heuschrecken angegriffen werdet. Rennt zurück zu Eurem Motorrad und fahrt durch das Tor

Die Gräben: Marschiert durch den Eingang hinter der riesigen Palme, bis Euch eine Selbstschussanlage beharkt. Spurtet auf die Bleischleuder zu und hechtet hinter den Kisten in Deckung. Wenn Ihr die hinterste Ecke des Raumes erreicht, ohne von den Sensoren erfasst zu werden, könnt ihr aufstehen und das Teufelsgerät mit einem gezielten Schuss in den Benzintank vernichten. Über die Kisten kommt Ihr in einen Korridor, dem Ihr bis zu einem kleinen Schacht auf der linken Seite folgt. Kriecht hindurch, klettert in der Nische nach oben und nehmt die nächste Selbstschussanlage aufs Korn. Jetzt könnt Ihr in den Gang zurückkehren und bis zur einer Gabelung marschieren. Kriecht zunächst in den kleinen Schacht und holt Euch den **Waffencode-Schlüssel**. Anschließend springt Ihr nach links an den Vorsprung und hangelt Euch auf die andere Seite. Aus dem Motor des umgestürzten Jeeps baut Ihr das Verteilerventil aus, das Ihr an die Flasche mit dem Spezial-Benzin schraubt. Lauft zurück und rüstet Euer Motorrad mit dem Spezialgemisch aus. Ein Druck auf die **Sprint-Taste** kitzelt jetzt noch ein paar PS mehr aus der Maschine heraus. Mit dieser Zusatzleistung könnt Ihr bei der Tulus-Moschee über die Treppe an der linken Wand springen. Parkt Euer Gefährt und begebt Euch in die große Lagerhalle. Hier haltet Ihr die Fackel aus dem Nebenraum an den Feuermelder, der prompt Alarm schlägt und alle Türen in dem Gebäude öffnet. Der Hebel links macht ein Geheimversteck zugänglich, in dem Ihr alle Kisten zerstört. Ein Schuss auf das Vorhängeschloss öffnet das Gitter und Ihr könnt den Dachbodenschlüssel einstecken. Kehrt über den Gang neben den Rauchmeldern zu Eurem Motorrad zurück und fahrt erneut zu den Gräben. Neben der Palme seht Ihr einen Stein, der Euch später den Weg versperren würde. Zum Glück hält er einem Schuss aus dem Revolver nicht stand. Begebt Euch nun auf die Stufen und öffnet rechts eine Falltür in der Decke. Nach einigen Schritten hängt Ihr dann an der Kante, die Ihr soeben von dem Hindernis befreit habt. Jetzt beginnt eine tollkühne Kletterpartie, die schließlich in einem Gang endet. Schießt dort mit der Magnum auf den Schalter an der Wand und macht Euch auf den Rückweg zu Eurem Moped. Folgt der Straße nach links bis Ihr an zwei Treppen kommt. Mit Vollgas brettert Lara die rechte Treppe hinauf und kommt vor einer verschlossenen Tür zum Stehen.



Peng: Mit einem gezielten Schuss aus dem Revolver macht Ihr Euch in den Gräben den Weg frei.

Die Leiter rechts bringt Euch auf den **Straßenbasar**. Hier sammelt Ihr den **Minen-Detonator**, den **Wagenheber** und die **Kurbel** ein. Die letzten beiden Items könnt Ihr gleich zusammenstecken.



Zweckenfremdung: Einen Wagen müsst Ihr hier nicht heben, wohl aber das von außen verschlossene Gitter.

Die Klappe im Nebenraum ist dummerweise von außen verschlossen, gibt der Kraft des Wagenhebers aber schnell nach. Auf dem Dach müsst Ihr die seltsame Kiste mit dem Trichter unter die Blitze stellen. Damit wird die Brücke für Euch passierbar und Ihr kommt an eine Öffnung, die Euch in den Hof führt, in dem Ihr die **Minen-Daten** findet. Gleichzeitig befreit Ihr einen wütenden Stier, der Euch mit seiner ungestümen Art die hellen Kisten vor dem Ausgang wegräumt. Begebt Euch zurück zum Straßenbasar. In der Werkstadt ist nun ein weiterer Durchgang geöffnet, der Euch zu dem Minenfeld führt. Nachdem Lara den Detonator mit den Minen-Daten gefüttert hat, kann diese Gefahr "entschärft" werden. Der Schalter öffnet das Tor bei Eurem Motorrad und Ihr könnt die Straße hinunter fahren, bis Ihr an eine Absperrung kommt. Mit Anlauf und Vollgas braust Lara über den Abgrund und fährt zu dem verwundeten Soldaten zurück.



Monumentale Bauten: Dieser Torbogen führt tief in die Zitadelle – im wahrsten Sinne des Wortes.

Nachdem sich der "Sarge" für Euch geopfert hat, könnt Ihr **die Zitadelle** betreten. Durchquert den linken Raum und steigt die Treppe empor. Oben betätigt Ihr den Hebel und zündet die Fackel an, die in einer Nische liegt. Mit dem brennenden Holzstück schmort Ihr das Seil durch. In der ersten Halle hat sich jetzt ein Loch im Boden geöffnet. Am Ende des Gangs springt Ihr nach links auf die Treppen und klettert durch den Torbogen hindurch. Hängt Euch rückwärts an die Kante und lasst Euch fallen, greift dann aber sofort wieder zu, um an der schmalen Spalte zu baumeln. Steigt den Schacht hinunter, bis Ihr über einem schrägen Steinblock hängt, von dem Ihr sofort abrutscht, wenn Ihr darauf landet. Springt deswegen sofort hoch, um auf einer weiteren Schräge zu landen. Auch hier hüpft Lara sofort weg und hechtet an einen Spalt. Folgt dem Gang und Ihr kommt schließlich an eine Treppe, die Euch zu einem Hebel führt. Lasst Euch links durch das Loch fallen und Ihr gelangt in einen Raum mit einer antiken Windrose auf dem Boden. Bugsiert die Steine, die jeweils mit einer Himmelsrichtung bezeichnet sind auf die richtige Position (benutzt dafür Euren Kompass aus dem Ausrüstungsmenü). Es öffnen sich die drei Türen und Ihr geht zuerst nach Westen. Unten springt Ihr ins Wasser und landet in einer Art Maschinenraum. Taucht den Gang im Süden entlang, bis Ihr in eine Kammer kommt. Nachdem Ihr den Hebel gezogen habt, schwimmt Ihr zurück, holt noch einmal tief Luft und begebt Euch nach Norden. Ihr landet in einen Raum mit einem Seil. Wieder in der Halle mit der Windrose, nehmt Ihr nun den östlichen Durchgang und legt dort den Hebel um. Taucht zurück in den Maschinenraum und klettert in den West-Gang, um dort den Schalter zu betätigen. Jetzt könnt Ihr in dem südlichen Raum am Seil ziehen. Die jetzt offene Tür gibt den Weg zu den untoten Kreuzrittern frei. Flüchtet links die Holzrampe hinauf und wartet oben an der Bretter-Absperrung auf die Ritter. Kurz bevor sie Euch mit ihren Breitschwertern in Stücke hacken, springt Ihr aus dem Weg und die Hiebe zerstören die Barriere. Steuert in der großen Halle auf das Licht zu und Ihr gelangt in den nächsten Level.

Ihr befindet Euch nun im **Sphinx-Komplex** und werdet schon nach wenigen Schritten von zwei Wachen angegriffen. Netterweise hinterlassen Sie Euch einen Schlüssel, der rechts die Tür öffnet. Die beiden Schalter an den Wänden öffnen einen weiteren Durchgang. Folgt dem breiten Weg nach rechts und überquert zwei Krater mit gezielten Sprüngen. Die Tür tritt Lara auf und zieht das Metallregal zur Seite, um einen kleinen Schacht zu entdecken. Das Gitter wird mit einem Schuss aus der Pistole beseitigt und Ihr kriecht in den Nebenraum. In einer der Kisten befindet sich eine **Metallklinge**. Der Schalter rechts neben der Rampe öffnet das Tor und Ihr lauft links den Pfad entlang. Auf der anderen Seite der Sphinx findet Ihr in einer Kiste den **Stiel einer Schaufel**, den Ihr mit der Metallklinge kombiniert. Über das kleine Podest gelangt Ihr direkt vor die Sphinx zu einer Art Gedenkstein.

Hier legt Lara mit dem Spaten einen Gang frei, der in den **Tempel im Tal** führt. Im zentralen Raum dieses Levels werdet Ihr von zwei Stieren angegriffen, die Ihr nacheinander in die Räume links und rechts lockt und durch Betätigung der Hebel einschließt. An der Stirnseite befinden sich Schalter mit Symbolen, die, in der richtigen Reihenfolge gedrückt, die Gitter öffnen. Für das erste Tor gebt Ihr folgende Kombination ein: **Vogel, Messer, Dreieck**. Ihr gelangt in den Raum, durch den Ihr später den Level verlasst. Dazu müsst Ihr allerdings erst vier Edelsteine finden, die hinter den anderen Gittertüren im zentralen Raum verborgen sind. Blickt mit dem Fernglas in die bunten Schächte, um die jeweilige Kombination zu erkennen (✖-Taste drücken!). Die blaue Kombination (**Messer, Dreieck, Vogel**) öffnet ein Tor auf der linken Seite. In dem Raum dahinter greift Ihr nur in die zwei Löcher, über denen ein Schlangensymbol hängt. Kehrt zurück und gebt **Dreieck, Vogel, Messer** ein. Hier ist es Eure Aufgabe, durch ein komplexes Labyrinth von Unterwasser-Schächten zu tauchen. Ihr müsst Euch von Raum zu Raum durchkämpfen. Folgt den Gängen, bis Ihr an Abzweigungen kommt und taucht in die unten angegebenen Richtungen.

RAUM	RICHTUNG
1	geradeaus, rechts, geradeaus
2	geradeaus, links, hoch
3	geradeaus, hoch
4	links (3), hoch, gerade, rechts
5	hinab, links, hoch
Ausgang	rechts, hoch

In der letzten Kammer findet Ihr den Stein und einen Schalter, der den Ausgang öffnet. Als nächstes nehmt Ihr die grüne Kombination in Angriff: **Dreieck, Messer, Vogel**. Betätigt alle Hebel in dem Raum, damit sich ein Loch in der Mitte öffnet. Hier liegt der dringend benötigte Edelstein. Der letzte Code lautet: **Vogel, Dreieck, Messer**. Hinter dem Gitter gelangt Ihr in einen Raum mit drei niedrigen Schächten. Im linken findet Ihr den ersehnten Stein, der mittlere beherbergt einen Granatwerfer und im rechten betätigt Ihr den Hebel, um das Gitter wieder zu öffnen. Bringt die vier Fundstücke in den dafür vorgesehenen Raum In der nächsten Kammer gilt es unter Zeitdruck alle vier **Heiligen Skulpturen** aufzusammeln.

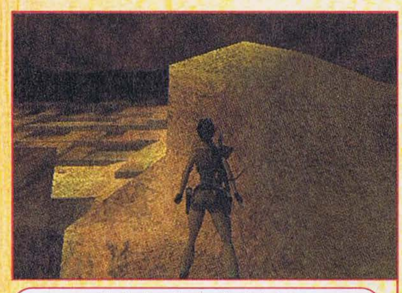
Um zur **Pyramide des Menkaure** zu gelangen, öffnet Ihr das Gitter am Ende des Ganges. Im Freien angekommen, springt Ihr in der hinteren Ecke über den Abgrund. Vor der Pyramide wendet Ihr Euch nach rechts und überwindet einen weiteren Krater. Schnappt Euch in dem Steingebäude einen Schlüsselbund und kehrt zurück zu dem Schacht, den Ihr gerade überwunden habt. An der Steinkante rechts hangelt Ihr Euch über den Abgrund und klettert die Pyramide nach oben zu einem Eingang. Dabei könnt Ihr Euch nur auf den flachen Steinplatten bewegen. Es gibt nur einen Weg!

In der Pyramide des Menkaure:
In dem Raum mit der Treppe nach unten stellt Ihr Euch oben an die Stufen und schießt den Stern über Euch in Stücke. Unten angekommen springt Ihr in die graue "Badewanne" und folgt dem

Hilfsaktion:

Wenn Ihr bei der Pyramide des Menkaure das Steingebäude betretet, kommt Ihr gerade rechtzeitig, um eine Wache bei Ihrem Kampf gegen einen Riesen-Skorpion zu unterstützen. Schafft Ihr es, das Monster zu töten, bevor es seinen menschlichen Gegner in Stücke gerissen hat, bedankt sich dieser bei Euch mit dem Schlüssel zur Waffenkammer. Hier findet Ihr kurz vor den großen Showdown jede Menge nette Spielsachen.

LAST REVELATION



Kraterlandschaft: Bei der Pyramide des Menkaure ist die Kante vor Euch der einzige Weg zurück.

Schacht bis zu einer Weggabelung. Zuerst nehmt Ihr den rechten Korridor in Angriff: Nachdem Ihr an den Seilen über den Abgrund geschwungen seid, betätigt Ihr oben den Schalter und begebt Euch zurück zur Abzweigung. Im linken Gang trefft Ihr auf einen hartnäckigen Zeitgenossen, dem Ihr mit einigen schweren Granaten zu Leibe rückt. Sobald Ihr den Stern aus der Wand gebrochen habt, öffnet sich ein Durchgang in dem Raum mit der Treppe. Kehrt dorthin zurück und folgt diesem Gang kriechend ins Freie (Messerfallen!). Marschiert zwischen die beiden Pyramiden und betätigt in einer Nische links den Schalter. Damit fällt das Dach des rechten Bauwerks ein und Ihr könnt es über die Westwand betreten. Arbeitet Euch durch den mit Fallen gespickten Korridor bis ans Ende und zieht dort am Seil. Jetzt springt Ihr über eine Grube zurück und wendet Euch nach rechts. Nach einer kleinen Kletterpartie an der Decke gelangt Ihr in einen Raum, aus dem eine Rutsche ins Freie führt. Dort überquert Ihr den Krater rechts von Euch in Richtung linke Ecke.

Öffnet das Stahltor und begebt Euch in die **Mastabas**. Betretet das Haus schräg links von Euch, nachdem Ihr ganz links an der Tankstelle einen Benzinkanister gefunden habt. Durch die Klappe im Boden springt Ihr in ein kleines Gangsystem und kommt schließlich in einen Raum mit Löwenköpfen. Mit der Armbrust und dem Zielfernrohr zerstört Ihr die Steine in deren Mäulern und schnappt Euch dann die **Feldflasche.** Verlasst den Raum nach links in das Labyrinth und steigt nach einigen Metern hinauf. Auf der anderen Seite des Abgrund betretet Ihr ein weiteres Gebäude mit einer Bodenklappe. In dem Raum mit den Löwenköpfen findet Ihr, nachdem Ihr die Steine zerstört habt, einen **Sandsack.** Folgt dem Gangsystem weiter und steigt zum dritten Mal in einem Schuppen. Es gilt nun erneut einen Abgrund zu überspringen (vorher sichern!). Über die obligatorische Falltür gelangt Ihr ein Labyrinth. An der Gabelung findet Ihr rechts eine Fackel und gelangt links in eine Halle mit drei Schalen. In die rechte Schale füllt Ihr Sand aus dem Sandsack, in die mittlere Benzin und in die linke Wasser aus der Feldflasche, die Ihr zuvor in der Pfütze hinter den Schalen gefüllt habt. Sobald das Benzin mit der Fackel in Brand gesteckt ist, sammelt Ihr den **Stern** ein und macht Euch auf zum nächsten Krater. Nach dem Häuschen und dem Labyrinth kommt Ihr in einen Raum mit drei Affenstatuen. Betätigt den Schalter vor dem rechten Affen und sein lebendiger Cousin öffnet Euch den Nachbarraum. Damit ist nun der dritte **Stern** in Eurem Besitz und nach einigen zerstörten Kristallen in Löwenköpfen könnt Ihr in den nächsten Level laufen.

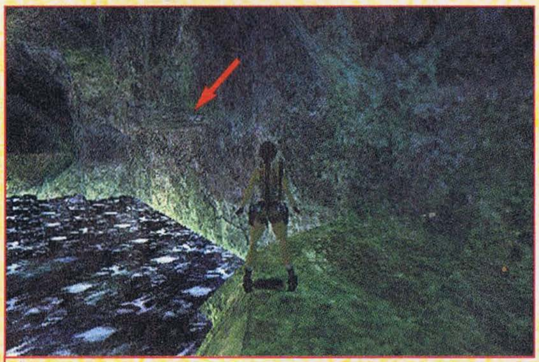
Die große Pyramide: Nachdem Ihr wieder ins Freie geklettert seid, springt Ihr über den Schacht nach links und tretet durch die Türe. Durchquert diesen Raum und den im nächsten Gebäude. Wenn Ihr dem Pfad folgt, kommt Ihr an die große Pyramide, an der Ihr entlang klettern müsst. Unbedingt sichern!

Auf der anderen Seite kommt Ihr zu den **Königspyramiden von Khutu**. Folgt dem Pfad bis zu einem breiten Abgrund. Über die Blöcke an der Kraterwand gelangt Ihr schließlich hinter die zweite Pyramide links von Euch. Sobald Ihr dort den Steinblock ganz an die Wand geschoben habt, öffnet sich der Eingang in das Bauwerk und Ihr dürft Euch wieder in einem Labyrinth vergnügen. Das Problem dabei ist, dass sich die Steintore nur öffnen, wenn Ihr von der richtige Seite kommt. Folgende Richtungen müsst Ihr an den Gabelungen wählen: Geht an den ersten vier Kreuzungen nach rechts und Ihr gelangt in eine Kammer, in der sich der letzte **Stern** befindet. Verlasst diesen Raum und lauft an der ersten Abzweigung geradeaus, dann rechts. An den nächsten beiden Gabelungen wählt Ihr den linken Weg. Dann noch einmal nach rechts und einmal geradeaus, schon steht Ihr wieder im Freien. Hüpft über den Krater auf die Seite der großen Pyramide und klettert dort ein Stück nach oben, bis Ihr zu einem Eingang kommt.

In der großen Pyramide: Lauft den Gang nach unten bis zum ersten Durchgang auf der rechten Seite. Folgt dem Korridor, bis Ihr hinter einer Steinfalle einen Raum mit einer zerbrochenen Wanne betretet. Hier müsst Ihr mit der Fackel, die Ihr in der Wanne findet, alle noch nicht brennenden Fackeln anzünden. Es öffnet sich eine Nische mit einem Schalter, der oben ein Gittertor anhebt. In dem Raum dahinter werdet Ihr die vier Sterne los und betätigt den Schalter an der Stirnseite.

Begebt Euch wieder in den Raum hinter der Steinfalle, in dem sich eine weitere Nische geöffnet hat. Der Schalter öffnet den Ausgang aus diesem Level. Kehrt zurück auf den ersten Korridor und lauft ganz nach unten.

Durch den blau erleuchteten Schacht gelangt Ihr in den **Tempel des Horus**. In den ersten drei Räumen muss Lara jeweils eine Waage ins Gleichgewicht bringen. Die einzigen Hilfsmittel sind die kleine (drei Liter) und die große Feldflasche (fünf Liter). Letztere findet Ihr im ersten Raum. In das Gefäß der ersten Waage müsst Ihr zwei Liter Wasser schütten. Füllt die große Flasche voll und kippt sie in die kleine. So bleiben genau zwei Liter übrig. Im zweiten Raum sind vier Liter abzumessen. Füllt die kleine Flasche zweimal auf und leert sie in die große. Jetzt habt Ihr einen Liter, den Ihr in die große Flasche schütten könnt. Gießt noch drei Liter hinzu und Ihr habt die gewünschten vier Liter. Im letzten Raum müsst Ihr einen Liter in das Gefäß füllen. Wie das funktioniert, wisst Ihr ja schon. Klettert dann den blauen Schacht bis ganz nach unten und stellt Euch auf den Block. Mit einem waghalsigen Sprung nach rechts landet Ihr in der riesigen Kammer im Wasser. Jetzt stellt Ihr die Heiligen Skulpturen auf die Sockel und zieht der Statue die Rüstung an. Nach der FMV-Sequenz springt Ihr ins Wasser und sucht das Amulett. Damit öffnet sich eine der beiden Türen. Nach einem Ruck an dem Hebel wird auch die zweite Kammer frei, in der Ihr ebenfalls einen Schalter betätigt. Jetzt müsst Ihr Euch unter den Feuerbällen Seths in den Raum über Euch durchkämpfen. Verlasst die Kammer mit dem Hebel nach rechts und springt auf die Felsebene auf Wasserhöhe. Hier findet Ihr die erste von vielen Plattformen, die Euch zu dem Block hoch oben führen, über den Ihr die Halle betreten habt.



Der Anfang vom Ende: Über Vorsprünge wie diesen (Pfeil) flieht Ihr vor dem wiederauferstandenen Seth.

Oben angekommen klettert Ihr den Schacht hinauf. Nachdem Ihr das Amulett an seinen vorbestimmten Platz gesetzt habt, könnt ihr nur noch durch den mit Fallen gespickten Gang aus der einstürzenden Pyramide ins Freie fliehen. Hier seid Ihr in Sicherheit, oder?

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC-Comms-Link sowie dem Game Buster von Dataflash (kompatibel mit dem Xploder) erstellt.

PS WARPATH: JURASSIC PARK

EFFEKT	CODE
Sieg P1	8006144C 0003
	8006144E 1480
	8006145A 3C00
Sieg P2	8006144C 0003
	8006144E 1880
	8006145A 3C00
Letzte Stage	800313B6 0008
Alle Dinos	300313CD 0001
	300313CE 0001
	300313CF 0001
	300313D0 0001
	300313D1 0001
	300313D2 0001
Alle Level	300313F9 0001
	300313FA 0001
	300313FB 0001
	300313FC 0001
Alle Modi	3003143F 0001

PS FIGHTING FORCE 2

EFFEKT	CODE
Energie	D0070CCC 0044
	8011642C 03FC
Geld	D0070CCC 0044
	800CCE2A 003C
Continues	D0070CCC 0044
	800CCE24 000A
Munition	80073A0A 3C00
Alle Karten	800CD46C 0101
	800CD46E 0101
Immer Wut	80070D72 3C00

PS AUTOBAHN RASER 2

EFFEKT	CODE
Geld	800DA4E6 0098
Kein Schaden	80048422 0000
Immer Erster	80076F8C 0000
Unendl. Turbo	80048848 0000
Keine Strafe	8004D670 0000

PS RONIN BLADE

EFFEKT	CODE
Unendl. HP	30098300 00FA
Unendl. MP	30098305 00FA
Unendl. EXP	300BD258 00FF
Unendliche Munition und Gegenstände (nach Aufsammeln)	30099847 00FF
	30099849 00FF
	3009984A 00FF
	3009984C 00FF
	3009984E 00FF
	30099850 00FF
	30099852 00FF
	30099854 00FF
	30099856 00FF
	30099858 00FF
	3009985A 00FF
	3009985C 00FF
	3009985E 00FF
	30099860 00FF

PS FANTASTIC JOURNEY

EFFEKT	CODE
Kugeln P1	8008FC28 0001
Kugeln P2	8008FCEC 0001

N64 BOX CHAMPIONS 2000

EFFEKT	CODE
Energie P1	8106B974 42C8
	8106B9DE 0000
Energie P2	8106BAE4 42C8
	8106BAE6 0000
Punchmeter P1	8106B9E8 0000
	8106B9EA 0BB2
Punchmeter P2	8106BAF0 0000
	8106BAF2 0BB2
Große Köpfe	800F407C 0001
Große Hände	800F407D 0001
Creationpkt.	810637AA 0064
Powerleiste	810637AE 0064
Tempoleiste	810637B2 0064
Energieleiste	810637B6 0064

N64 RAYMAN 2

EFFEKT	CODE
Energie	811BC54C 001E
Luft	810F4A80 4396
Alle Level	811F1100 FFFF
	811F1102 FFFF
	811F1104 FFFF
	811F1106 FFFF
Alle KäFige	811F10F0 FFFF
	811F10F2 FFFF
	811F10F4 FFFF
	811F10F6 FFFF
	811F10F8 FFFF
	811F10FA FFFF
	811F10FC FFFF

Code-Kompatibilitäten:

Wir bemühen uns, auch Besitzer von älteren Schummelmodulen so gut wie möglich zu unterstützen. Beim N64 ist das durch die neuen Schutzmethoden der Spiele nicht immer möglich, gerade aktuelle 256-MBit-Titel weigern sich bei alten Game Busters hartnäckig. Für Playstation-Besitzer geben wir allerdings nur Codes an, die sowohl mit XPloder als auch den alten Game Bustern in der Regel ohne Probleme funktionieren. Gegen programmierte Modulsperren neuerer Titel hilft allerdings auch hier meistens nur ein Hardware- oder Bios-Upgrade.

PROFI TIPP

WWF WRESTLEMANIA 2000

N64 THQ lässt sich nicht lumpen: Auch "WWF Wrestlemania 2000", das erste Ringen mit der frisch ergatterten WWF-Lizenz, ist vollgestopft mit geheimen Wrestlern und knuffigen Details. Wir zeigen Euch, wie Ihr die interessantesten Extras ergattert. *us*

Als Jim Ross oder Jerry Lawler spielen: Das legendäre Kommentatorenpaar von "WWF Raw" wird freigeschaltet, sobald Ihr das Match um den "WWF World Championship"-Titel erreicht.

Als Stephanie McMahon spielen: Die inzwischen zur bösen Seite übergelaufene Tochter von WWF-Boss Vince McMahon erhaltet Ihr, wenn Ihr mit ihrem früheren Freund Test den 'Road to Wrestlemania'-Modus beginnt. Nach einigen Matches begleitet sie ihn zum Ring, ab dann ist sie wählbar.

Als Paul Bearer spielen: Den dicken Manager vom Undertaker erhaltet Ihr, wenn Ihr mit dem Totengräber 'Road to Wrestlemania' anwählt und einige Duelle absolviert, bis er Euch begleitet.

Als Shawn Michaels spielen: Den 'Heartbreak Kid' ergattert Ihr, wenn Ihr bei 'Road to Wrestlemania' erfolgreich den Titel gewinnt. Dann fordert Euch Michaels zu einem Match heraus; besiegt Ihr ihn dabei, könnt Ihr ihn ab sofort spielen.

Als Dude Love oder Cactus Jack spielen: Die beiden Alter Egos von 'Mankind' Mick Foley sind unterschiedlich zu ergattern: Für Dude Love müsst Ihr einfach den Titel beim Summer Slam gewinnen. Cactus Jack erhaltet Ihr erst, wenn ihr den 'Hardcore'-Gürtel errungen und mehrmals verteidigt habt, bis er Euch zu einem Kampf herausfordert.

Unerlaubte Spezialobjekte verwenden: Neben schnöden Stuhlattacken besitzen einige Wrestler ihre ganz eigenen gemeinen Waffen, mit denen sie ihre Gegner entgegen den Regeln verprügeln. Um diese zu bekommen, springt Ihr aus dem Ring und drückt in Publikumsnähe **C↑**. Der Big Bossmann schnappt sich dann seinen Schlagstock, Al Snow dagegen schlägt mit 'Head', dem Kopf einer Modepuppe, um sich. Prince Albert wiederum drangsaliert sein Gegenüber mit einem Tattoo-Set, während der inzwischen zur WCW gewechselte Jeff Jarrett ebenso mit einer Gitarre losdrischt wie die leichtbekleidete Debra.

Spezielle Tag Team Einmärsche: Um in den Genuss der originalen Einmarsch-Zeremonien wichtiger Tag Teams zu kommen, wählt Ihr folgende Kombinationen aus:

D-Generation X: X-Pac und HHH mit DX-Musik und Video.
The Brood: Edge und Christian mit 'The Brood'-Musik und -Video, danach einen der beiden mit Gangrel.
Corporate Ministry: Vince, Shane oder Undertaker mit 'Ministry'-Musik und Video.
Headbangers: Benennt Chaz in 'MOSH' um und gebt im die 'Thrasher'-Klamotten. Setzt danach seine Musik und das Video ebenfalls auf Headbangers.
New Age Outlaws: Stellt die Einzugsoptionen von Billy Gunn einfach auf die vom Road Dogg.
Union: Gebt Big Show, Mankind, Ken Shamrock oder Test die Union-Musik und kein Video.

RESIDENT EVIL 3

ÜBERLEBEN IN RACCOON CITY

Da die Orientierung in Raccoon City leicht fällt und auch Rätsel keine Probleme darstellen, konzentrieren wir uns bei diesen Tipps auf lebenserhaltende Hinweise sowie hilfreiche Übersichten. *ts*

Allgemeine Hinweise:

- Haltet Eure Augen offen! Besonders in der höchsten Schwierigkeitsstufe geizten die Entwickler mit Erste-Hilfe-Sprays und Heilkräutern. Habt Ihr einige übersehen, bedeutet das am Ende ernste Probleme. Das gleiche gilt für die Munition im 'Schwer'–Modus: Jede Kugel zählt.
- Lasst Euch nicht in unnötige Scharmützel verwickeln. Nicht die Kill-Quote, sondern nur das Überleben zählt. Bei trägen Zombies könnt Ihr problemlos vorbeilaufen.
- Ist Euer Magazin leer, lädt Jill automatisch nach, und die Zombies kommen ohne Chance zur Gegenwehr näher. Wechselt in diesem Fall lieber in den Inventar-Bildschirm und ladet von Hand nach – währenddessen bleiben Uhr und Gegner nämlich stehen und Ihr könnt Euch so viel Zeit mit dem Nachladen lassen, wie Ihr wollt.
- Wenn Ihr von mehreren Zombies gleichzeitig angegriffen werdet, steht oft ein Benzinfass oder ein anderer sprengbarer Gegenstand in der Nähe. Mit R2 zielt Ihr automatisch auf solche Objekte. Wartet aber mit dem zündenden Schuss, bis sich die Zombies dem Fass genähert haben. Doch Vorsicht: Steht Ihr selbst zu dicht dran, werdet Ihr von der Sprengkraft nicht verschont.
- Lest alle Schriftstücke! Ihr bekommt nicht nur mehr von der Story mit, sondern erhaltet auch Hinweise für kurz darauf folgende Rätsel.
- In "Resident Evil 3: Nemesis" entdeckt Ihr wieder ein Geheimraum: In einem Hof des Wohnviertels befindet sich ein geschlossenes Rolltor, das Ihr anfangs nicht öffnen könnt. Später erhaltet Ihr aber eine Kurbel – nun ratet mal, wofür die ist? Genau! Eure Knobelgabe wird mit 36 Granaten belohnt.
- Schaut Euch alle Gegenstände immer genau an – manche passen perfekt zusammen...



Fünf Typen mit Profil



Name: Jill Valentine
Aufgabe: Mitglied des S.T.A.R.S. Alpha Teams
Zitat: "Was? Träum' weiter!"
Erster Auftritt: Zu Beginn des Spiels
Info: Jill war gerade dabei, Raccoon City hinter sich zu lassen und in Europa Urlaub zu machen, als sie der Schrecken der Vergangenheit einholte...



Name: Carlos Oliveira
Aufgabe: Söldner im Auftrag von Umbrella
Zitat: "Alle schönen Frauen lieben meinen Akzent."
Erster Auftritt: Restaurant oder Verlagshaus
Info: Carlos soll als Mitglied der U.B.C.S. (Umbrella Biohazard Countermeasure Force) die Ausbreitung des T-Virus verhindern...



Name: Mikhail Victor
Aufgabe: Verletzt herumliegen und laut schreien
Zitat: "Verschwinden Sie!"
Erster Auftritt: Cavle Car
Info: Mikhail ist ebenfalls U.B.C.S.-Mitglied und wurde beim Kampf gegen Monster schwer verletzt. Aber auch in diesem Zustand hat er keine Angst vor Nemesis...



Name: Nicholai Ginovaef
Aufgabe: Kollegen killen
Zitat: "Nicht jetzt, ich bin beschäftigt."
Erster Auftritt: Cavle Car
Info: Nicholai ist der böse Bube in "Resident Evil 3". Er tötet seine Kollegen, um seine Prämie nicht mit ihnen teilen zu müssen...



Name: Nemesis
Aufgabe: Euch das Leben schwer machen
Zitat: "S.T.A.R.S."
Erster Auftritt: Polizeirevier
Info: Nemesis ist Umbrellas fortschrittlichstes Monster und darauf programmiert, S.T.A.R.S.-Mitglieder zu töten...



Auch wenn Frauen demnächst in Deutschland für militärische Zwecke zur Waffe greifen dürfen – an dieser Stelle hat nur Carlos genügend Kraft, um die Tür freizumachen.

Alle Waffen

Messer: Das Messer ist die mit Abstand schlechteste Waffe und befindet sich zu Beginn des Spiels in der Truhe.
Stärke: 1%
Feuer-Rate: 5%
Empfohlen gegen: Niemanden

Pistole: Im 'Schwer'-Modus ist die Pistole Eure Anfangswaffe, auf 'Leicht' liegt das gute Stück in der Truhe und sollte auch dort bleiben – es gibt Besseres.
Stärke: 10%
Feuer-Rate: 50%
Empfohlen gegen: Zombies + Hunde

Desert Eagle: Tötet Nemesis zweimal im 'Schwer'-Modus und er hinterlässt die beiden Pistolenteile.
Stärke: 10%
Feuer-Rate: 70%
Empfohlen gegen: Gruppen schwacher Gegner

Schrotflinte: Im 'Leicht'-Modus liegt die Schrotflinte in der Truhe, auf 'Schwer' neben einer Leiche (da wo Ihr das Benzin findet).
Stärke: 40%
Feuer-Rate: 20%
Empfohlen gegen: Gruppen von Gegnern

Western M37: Für die verbesserte Schrotflinte Western M37 müsst Ihr Nemesis fünfmal im 'Schwer'-Modus töten, dann erhaltet Ihr die beiden Waffenteile.
Stärke: 40%
Feuer-Rate: 50%
Empfohlen gegen: Gruppen von Gegnern und Boss-Gegner

Magnum: Auf 'Leicht' habt Ihr die Magnum sofort, im 'Schwer'-Modus liegt sie entweder im S.T.A.R.S.-Büro oder im Energieraum, den Ihr mit dem Aufzug erreicht.
Stärke: 70%
Feuer-Rate: 40%
Empfohlen gegen: Nemesis und Boss-Gegner

Granatwerfer: Der Granatwerfer liegt in beiden Schwierigkeitsstufen entweder im Schrank des S.T.A.R.S.-Büros oder im Energieraum.
Stärke: 60% Granaten
70% Feuergranaten
80% Säuregranaten
90% Gefriergranaten
Feuer-Rate: 10%
Empfohlen gegen: Nemesis und Boss-Gegner

MG: Eure Anfangswaffe auf 'Leicht', im 'Schwer'-Modus benutzt nur Carlos das Maschinengewehr.
Stärke: 10%
Feuer-Rate: 100% Automatik
50% Manuell
Empfohlen gegen: Gruppen flinker Gegner

Minen-Leger: Den Minen-Leger findet Ihr nur auf 'Schwer'. Er liegt im Glockenturm neben einer Leiche. Ihr legt damit Minen, die nach wenigen Sekunden explodieren.
Stärke: 45%
Feuer-Rate: 50%
Empfohlen gegen: Gruppen langsamer Gegner

Raketenwerfer: Den Raketenwerfer findet Ihr im Laborkomplex im 'Schwer'-Modus.
Stärke: 100%
Feuer-Rate: 30%
Empfohlen gegen: Nemesis und Boss-Gegner

Gatling: Die Gatling findet Ihr nicht im eigentlichen Spiel, sondern könnt sie im 'Mercenaries'-Modus für 3000 Dollar kaufen.
Stärke: 30%
Feuer-Rate: 90%
Empfohlen gegen: Sämtliche Gegner, da sie mit unendlich Munition ausgestattet ist

Munitionsmix

Pistolenkugeln:	A
Schrotkugeln:	B
Granaten:	C
Feuergranaten:	A+C
Säuregranaten:	B+C
Gefriergranaten:	C+C
Magnum-Kugeln:	C+C+C

Kräutermix

50% Energie:	Grün+Grün
100% Energie: oder	Grün+Grün+Grün Grün+Rot
Gegengift + 25% Energie:	Grün+Blau
Gegengift + 50% Energie:	Grün+Grün+Blau
Gegengift + 100% Energie:	Grün+Rot+Blau



Jills Tagebuch hat Capcom als zusätzliches Secret in "Nemesis" eingebaut. Wer Interesse an Jills geheimen Gedanken hat, muss alle Schriftstücke, Bücher und Postkarten sammeln, die im Inventar unter dem Menüpunkt 'Daten' ihr Plätzchen haben.

Zusatzmodus 'The Mercenaries':

- Ohne Zeitboni habt Ihr keine Chance durchzukommen. Killt deshalb so viele Gegner wie möglich.
- Das Töten der Angreifer bringt Euch zwischen einer Sekunde (Krähe, Wurm) und zwei Minuten (mutierter Nemesis). Schickt Ihr einen Angreifer nur mit dem Messer über den Jordan, bekommt Ihr achtmal so viel Zeit wie bei Benutzung einer Feuerwaffe gutgeschrieben.
- Um Nemesis im mutierten Zustand zu sehen, müsst Ihr die Strasse mit dem geschrotteten Bus mit mindestens zwei Minuten verbleibender Zeit erreichen.
- Nutzt auch im 'Mercenaries'-Modus Benzinfässer, um mehrere Gegner gleichzeitig zu töten. Wenn Ihr Euch clever anstellt, könnt Ihr so mit einem Schuss bis zu 92 Sekunden Zeitgutschrift ergattern.
- Um ein gutes Ranking zu erzielen, müsst Ihr einige Zivilisten befreien. Geiseln befinden sich z.B. in der Tankstelle, im Verlagsgebäude, im Keller des Restaurants und in der Bar.
- Für das Top-Ranking müsst Ihr folgende Voraussetzungen erfüllen: Rettet alle Zivilisten, benutzt nicht mehr als ein Erste-Hilfe-Spray, erreicht das Ziel mit mehr als sieben Minuten verbleibender Zeit.
- Mit Mikhail schafft Ihr den 'Mercenaries'-Modus am einfachsten, mit Nicholai ist das Durchkommen am schwersten.
- Spart Euer Geld, bis Ihr Euch für 9999 Dollar 'unendlich Munition' kaufen könnt – das bringt Euch im eigentlichen Spiel den größten Vorteil.

NEXT TIME



Es war einmal...

MAN!AC vor fünf Jahren

Was sucht Tia Carrere auf unserem Cover? Ganz einfach, die Schauspielerin agiert im Interactive Movie "Deadalus Encounter" fürs 3DO – parallel dazu erobern Playstation und Saturn mit Polygon-Schönheiten die (fernöstliche) Welt. Auf der Winter-CES in Las Vegas dominieren dagegen noch die 16-Bit-Neuheiten, garniert von etwas 3DO, 32X und Atari Jaguar. Der Testteil ist zwar gut gefüllt, offenbart aber kaum Highlights – Mega Drive und Super Nintendo haben an Faszination eingebüßt, Saturn und Playstation lassen die Herzen der (Import-) Spieler höherschlagen. Außerdem widmen wir uns dem "Star Trek"-Kult und dem "Mortal Kombat"-Kinofilm – ein Blick über den Videospiel-Tellerrand hat noch niemandem geschadet.



Laetitia Jauze, (PR Manager von Kalisto)

Das jüngste Gericht

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Indizierter Ego-Shooter (id-Soft, 1997)
"Es ist der frustrierendste Titel, wenn Du eine Frau bist und bei einem Entwickler arbeitest, wo jeder auch dafür bezahlt wird, gut spielen zu können. Ich bin's einfach leid, Currywurst, Hackfleisch, Bonusfrag – wie auch immer Du es nennen willst – zu sein. Und das ist alles, was ich hierbei bin..."

2. Soul Calibur (Namco, 1999)
"Es ist zu simpel, Journalisten bei Soul Calibur in den Hintern zu treten... und wer zockt schon gern einfache Spiele. Außerdem regen sich die Redakteure ziemlich auf (das übliche 'Typ-der-gegen-eine-Frau-verloren-hat-Ding'), und als Rache bekomme ich dann böse Artikel über meine Spiele."

3. NHL 98 (EA, 1997)
"Eishockey gehört zu meinen Lieblingssportarten, und nachdem ich früher selbst gespielt habe, kannte ich einige Profis (in echt wie auf Konsole). Ich hab' mich bei einigen Partien total lächerlich gegen sie gemacht. Ich bin einfach unfähig bei Spielen mit schnellen, kleinen Bällen..."

2000 4 erscheint am 1. März

Der Monat freudiger Erwartungen! So fiebern PS-Süchtige dem Beginn der Formel-1-Saison entgegen – Grund für uns, den Experten von Ubi Soft bei der Entwicklung ihrer neuesten **F1-Reihe** über die Schulter zu sehen. Die PSX-Junkies müssen ebenfalls mit erhöhter Temperatur rechnen: Der Veröffentlichungstermin der **Playstation 2** rückt unaufhaltsam näher und mit ihm der Anbruch einer neuen Videospielära. In der MAN!AC lest Ihr alles zu den Spieleperlen der zweiten Sony-Generation. Dass die aktuelle Konsole noch nicht zum alten Eisen gehört, beweist wiederum Kalistos 3D-Alptraum **Nightmare Creatures 2**, dessen Geheimnis wir nächsten Monat lüften werden. Zudem erwarten Euch die Tests zu Eidos' Endzeit-Action **Urban Chaos** und Acclaims Brutalo-Prügler ECW Hardcore Revolution. Für Dreamcast-Generäle nehmen wir außerdem an DMAs Panzerschlacht **Wild Metal** teil und auf dem N64 polieren wir für **Daikatana** schon mal den Raketenwerfer.



JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

Platz	System	Titel / Hersteller	Genre / Deutschland
1	DC	Shenmue Chapter 1 – Sega	Genremix – 3. Quartal
2	PS	Gran Turismo 2 – Sony	Rennspiel – im Handel
3	PS	Electric Railway 5 – Hudson	Simulation – nicht geplant
4	PS	Pachislot Kingdom 2 – Aruze	Simulation – nicht geplant
5	PS	Valkyrie Profile – Enix	Rollenspiel – nicht geplant
6	PS	Chocobo Stallion – Square	Simulation – nicht geplant
7	PS	Parasite Eve 2 – Square	Action-Adventure – nicht bekannt
8	PS	Pro Baseball '99 – Konami	Sportspiel – nicht geplant
9	PS	Chocobo Collection – Square	Spielesammlung – nicht geplant
10	PS	Dekotora Legend 2 – Spike	Rennspiel – nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

Da läuft's selbst dem Schneemann eiskalt den Rücken runter: Der schuppige Jump'n'Run-Held Spyro ist zurück. Und da er seinen brenzligen Atem genauso schlecht zurückhalten kann wie Grisu warnt die Anzeige: Leg' Dich mit ihm an und Du kriegst eins Draufgebrannt!




Wahre Helden werden im Schlaf geboren...
Wie in der Schule: mit geschlossenen Augen kannst Du was erleben! Die Traumwelt ist in Gefahr! Deshalb beginnt nach Mutters Gutenachtkuss, Deine härteste Mission. Kämpfe gegen den finsteren NiteKap und seine fiesen Spiessgesellen: Als Roboter, Ninja oder Superheld, und bewahre das Traumland vor einem Alptraum. Also kämpf für Deine Träume!
Augen zu und durch!
PlayStation
Nintendo64
Erhältlich im gutsortierten Fachhandel und ausserdem beim Otto-Versand unter:
www.otto.de/telespiele
Bild interactive
Eurocom Entertainment Software
www.gtinteractive.de
Ruff & Tumble
Ruff & Tumble verwandeln sich in Monster, Roboter, Superhelden oder Ninjas
Movie-Sequenzen machen der Traumfabrik alle Ehre
Volle Bewegungsfreiheit in aufwendigen 3D-Welten
Sechs Welten: Geisterschloss, Weltraum, Piratenschiff, Unterwasser-, Alptraum- und Urzeit--Welt
Die N64-Version unterstützt das Expansion-Pack
Zwei Spieler mit Split-screen auf dem N46



Nichts ist normal - Chaos total!
VIGILANTE 8 2. HERAUSFORDERUNG
18 waffenstarrende 70ies-Schlitten und futuristische Gefährte
10 komplett zerstörbare Kampfschauplätze
Morphende Power-Ups & abgedrehte Angriffskombos
Individuell aufrüstbare Fahrzeuge
Neue, brandheiße Mehrspieler-Optionen
ACTIVISION
Luxoflux
Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Vigilante 8 ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Luxoflux ist ein Warenzeichen der Luxoflux Corp. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Nintendo. © 1996 Nintendo of America, Inc. Sega und Dreamcast sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES, LTD. Dieses Spiel ist für die Verwendung auf der Dreamcast lizenziert. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.
NINTENDO ®, NINTENDO 64, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
PlayStation
Dreamcast
NINTENDO 64